CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 14

NUMERO 14 - MARS 91 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES





3615 JOYSTICK
LE GUIDE COMPLET

N° 14 ● MARS 1991 ● 25 F ● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS
LUXEMBOURG : 180 FL ● ISSN 0994-4559
T 2788 - 9102 - 25,00 F

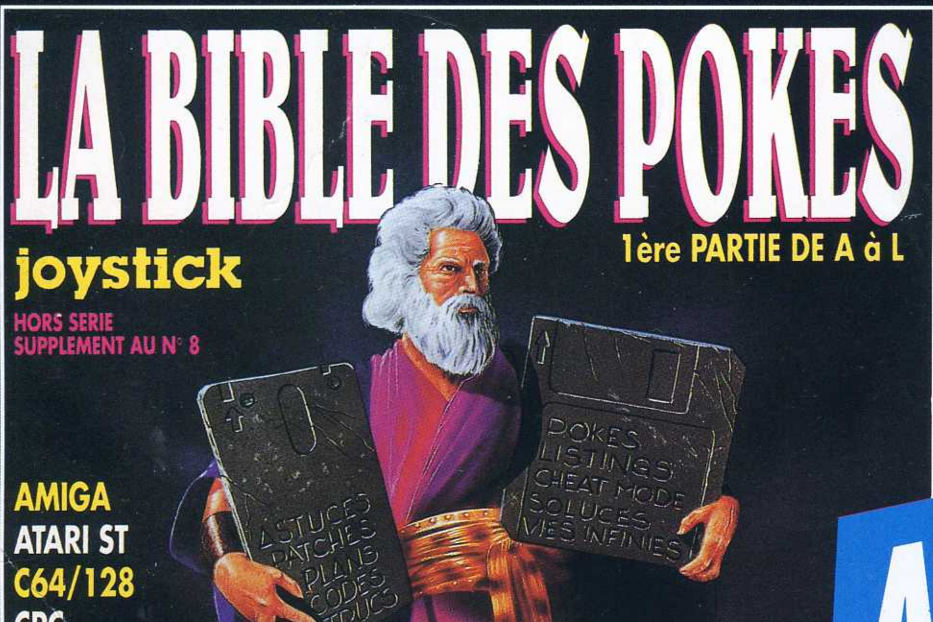
200 % MICROS ET CONSOLES

Rien sur la BD, le ciné, les disques, les bouquins, les imprimantes...

RIEN QUE DU JEU !

NE MOUR

une exclusivité j



La bible des pokes contient des milliers de trucs, d'astuces, de patches, de cheat modes, de plans et de solutions pour tous les jeux sur tous les micros et consoles. Un must indispensable à posséder absolument.

A SAISIR D

LE VOLUME 1 EST EN VENTE
JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE

CHEZ TOUS LES MARCHANDS D

PAR CO

EZ PLUS !

oystick

NOUVEAU

URGENCE !

VOLUME 2



SORTIE GALACTIQUE LE 15 JANVIER 1991

ATTENTION:
CES HORS-SERIE NE SONT PAS INCLUS DANS L'ABONNEMENT

E JOURNAUX OU
RRESPONDANCE

BON DE COMMANDE
(à decouper, photocopier où recopier)

OUI ! Je veux recevoir "LA BIBLE DES POKES", chez moi.
Je joins un chèque de ......F à l'ordre de JOYSTICK,
103, Boulevard McDonald - 75019 PARIS

- ❒ Volume 1 ———— 40 F*
- ❒ Volume 2 ———— 40 F*
- ❒ Volumes 1 et 2 ———— 80 F*

LE PORT EST GRATUIT

* Tarifs pour la France Metropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM: ____
PRENOM: ____
ADRESSE: ____
CODE POSTAL: ____ VILLE: ____
AGE: ____ ORDINATEUR: ____

courrier

■ Ecrire à chaque fin d'article "un cadeau idéal pour Noël", ça fait con et rébarbatif.

Julien Néasta

■ J'aimerais savoir si Joystick a publié un récapitulatif avec des commentaires sur tous les jeux sortis ces deux dernières années, car j'hésite entre acheter une console et un micro.

Eric Lebold

Oui: nous publions, chaque mois, un récapitulatif de tous les jeux sortis dans le mois en cours. Ce récapitulatif s'appelle Joystick, c'est un très bon journal, et on peut le commander en utilisant le bulletin d'abonnement (qui permet non seulement de s'abonner mais aussi de commander les anciens numéros).

■ Je possède un Spectrum, et j'ai remarqué que vous l'écartiez du tourbillon commercial actuel. Du reste, cela s'applique à d'autres marques, comme Apple, MSX, Thomson et bien d'autres. Il s'agit à mon avis d'une politique commerciale influençable et favorisante, en un mot entraînant une orientation à l'achat d'autres marques comme Amiga, ou même de ces machines à 10 sous que sont les consoles. Possesseurs de ST, méfiance! N'avez-vous pas remarqué ces temps dernier une prolifération des tests sur Amiga?

Un Spectrumiste

Cette lettre est à rapprocher de toutes celles (vous êtes nombreux) qui disent: "pourriez-vous mettre plus de tests sur PC", "pourriez-vous mettre plus de tests sur Megadrive", etc. Sachez que l'on teste TOUS les jeux qui sortent sur les machines les plus répandues. S'il ne sort pas assez de jeux pour votre machine, nous n'y pouvons rien! Et à vrai dire, il est inutile de chercher un coupable: les éditeurs, qui doivent faire vivre les programmeurs, choisissent d'éditer des jeux sur des machines répandues pour amortir les coûts de développement, les programmeurs – a priori des gens intéressés par le progrès technologique, non? – préfèrent développer sur des machines récentes et puissantes, et il est vrai que le Spectrum, le MSX et d'autres sont un peu laissés de côté. Mais on ne peut pas parler de tout: imaginez qu'il y ait deux pages pour Spectrum, deux pour MSX, deux pour Memotech 512, deux pour Jupiter Ace, deux pour Thomson, deux pour Oric, deux pour Canon X07, deux pour Sharp PC1512, deux pour QL, deux pour ZX81... Je conçois que tu aimes ton Spectrum, mais c'est une machine assez ancienne et de plus, très peu répandue en France. Il ne sort aucun jeu officiellement. Nous n'allons pas en créer nous-mêmes pour les tester ensuite!

■ Je voudrais que vous publiiez des jaquettes de jeux pour mon Amstrad CPC 6128. Et je voudrais que Seb arrête de raconter des conneries du genre: "C'est nul".

Ludwig Kindelberger.

Les jaquettes de jeu, c'est carrément hors de question. Normalement, quand on achète un jeu, la jaquette est fournie avec, non? Tu as peut-être renversé du café dessus? Arrête de boire du café, c'est un cercle vicieux: plus on en boit, plus on tremble, et plus on en renverse. Pour Seb, il est d'accord, il va arrêter de raconter des conneries du genre "c'est nul". Il te remercie de lui avoir fait remarquer cette faiblesse dans son style.

■ Pourquoi mon Joystick préféré qui avait pourtant réussi à atteindre les 324 pages est-il retombé à 200 pages? Pourriez-vous tester quelques utilitaires graphiques pour Amiga? Qui dessine les illustrations qui sont dans Consoles News?

Thibaut Denis

Le nombre de pages dépend de l'actualité, tout simplement. Dans les mois qui précèdent Noël, les éditeurs sortent beaucoup de jeux, et pour être exhaustifs, nous rajoutons des pages afin de tout tester. Dans les mois creux, il y a moins de sorties, et donc moins de pages. Mais l'essentiel est d'être exhaustif. Nous ne testerons pas plus d'utilitaires graphiques sur Amiga que de traitements de textes sur ST, de gestions de compte bancaire sur CPC, de logiciels de mise en page sur PC et de pneus radiaux sur Golf GTI. Chacun son truc: le nôtre, c'est les jeux. Et enfin, les illustrations de Consoles News sont la plupart du temps extraites des jaquettes. Est-ce que vous voulez qu'on en fasse autant dans les jeux micro? Ecrivez pour nous donner votre avis.

■ Dans les concours, vous offrez des jeux ou démos sur Amiga ou ST et moi, possédant un compatible PC, je ne trouve plus aucun intérêt à concourir. Pourquoi n'offrez-vous pas de jeux sur PC ou sur toutes les autres machines mises à l'écart?

Guillaume Lalu

Ce n'est pas tout à fait vrai: ça n'a été le cas que pour le concours Elvira, tout simplement parce que l'éditeur nous avait donné 150 disquettes sur ST et 150 sur Amiga. S'il en avait eu 300 sur PC, nous aurions fait ce concours sur PC et les possesseurs d'Amiga et de ST nous auraient écrit en disant: "pourquoi ne faites-vous des concours que sur PC?". Dans la plupart des cas, les lots ne sont pas des jeux: dans le concours Infogrames, il y avait un séjour au Space Camp, de la nourriture de l'espace, des bages; dans le concours Ninja turtles il y avait un Atari St, des disques; dans le concours Domark, il y avait des modèles réduits de Ferrari; etc, etc.

■ Combien de temps préparez-vous un numéro avant sa sortie? Est-ce que des groupes pirates auraient déjà essayé de vous "corrompre" en vous demandant de leur fournir des jeux? Verra-t-on un jour Elvira, Lemmings, Maupiti Island ou Dungeon Master sur Megadrive, Nec ou Super Famicom?

(anonyme)

Nous préparons un numéro dès que le précédent est sorti. Comme il faut dix jours pour imprimer le journal et le distribuer, nous continuons à écrire des articles jusqu'au 18 de chaque mois environ. Ce qui vous donne des nouvelles très récentes, car ce délai d'impression est, si l'on juge par le reste de la presse, remarquablement court. Pour l'instant, aucun groupe pirate n'a tenté de nous soudoyer. Mais a priori, ils auraient du mal: on est incorruptibles (c'est-à-dire très, très chers). Pour l'instant, la seule certitude en ce qui concerne les jeux que tu cites, c'est Lemmings, qui va être adapté sur tous les ordinateurs et toutes les consoles, à l'exception de la GX 4000.

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

Les Top NASA

NASA électronique

TOP 8 bits

COMPI. JOYSTICK MEGASTAR V10
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

GRAND PRIX 500 II
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC+

BATTLESTORM
TITUS

ADVANCED DESTROYER SIM
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

DISC
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

PANZA KICK BOXING
FUTURA, AMSTRAD CPC/CPC+

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, AMSTRAD CPC/CPC+

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR V1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC/CPC+

SLIDER
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC+

CRAZY STARS
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

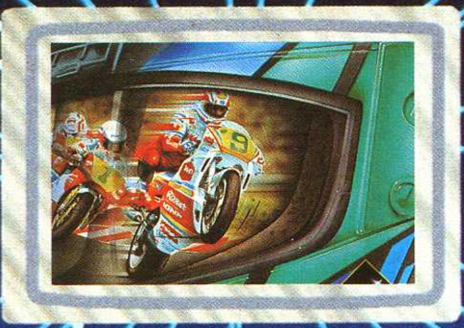
SPECIAL HIT
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

RICK DANGEROUS II
RAINBIRD, AMSTRAD CPC/CPC+

TENNIS CUP
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC+

LES FANATIQUES
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC+

GREMLIN II
ELITE, AMSTRAD CPC/CPC+



LE JEU DU MOIS

GRAND PRIX 500 II DE MICROID

TOP 16 bits

GRAND PRIX 500 II
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

TORTUES NINJA
MIRRORSOFT, ATARI ST/STE, AMIGA

BATTLESTORM
TITUS

DISC
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA

TITUS ACTION
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

LE CRIME NE PAIE PAS
TITUS

ADVANCED DESTROYER SIM
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

PANZA KICK BOXING
FUTURA, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

PC POWER
TITUS, IBM PC

SAINT DRAGON
STORM, ATARI ST/STE, AMIGA

SLIDER
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA

SILENT SERVICE II
MICROPROSE, IBM PC

PRINCE OF PERSIA
BRODERBUND, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

M1 TANK PLATOON
MICROPROSE, IBM PC

POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS, ATARI ST/STE, AMIGA

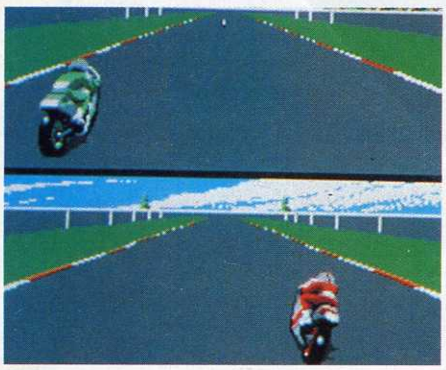
47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73.34.09.77
60200 COMPIÈGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T.'34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL C.Cial StGenis2, les B.Barolles T. 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN C.Cial Grand Vire-1,av.G.Péri T.72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74.23.48.82

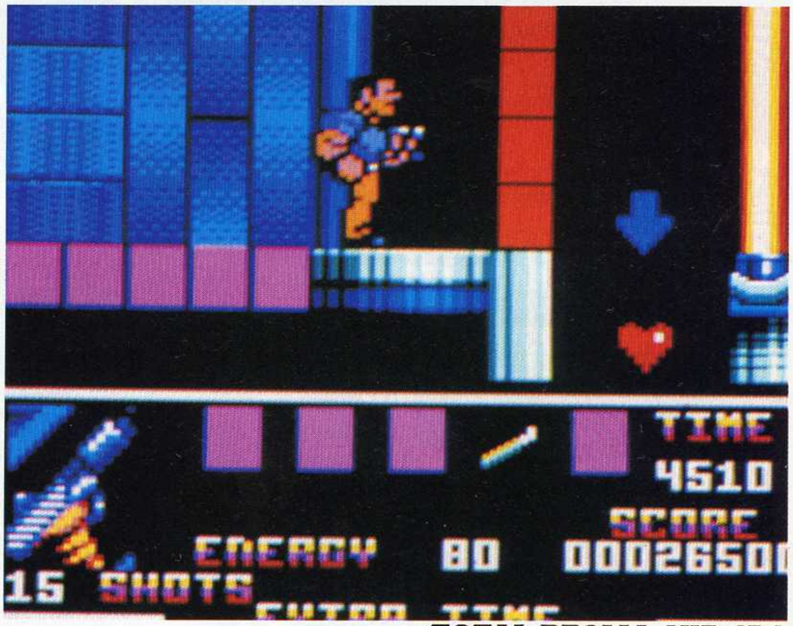
Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN NATHAN LOGICIELS

N°14

SOMM

GRAND PRIX 500 II SUR AMIGA



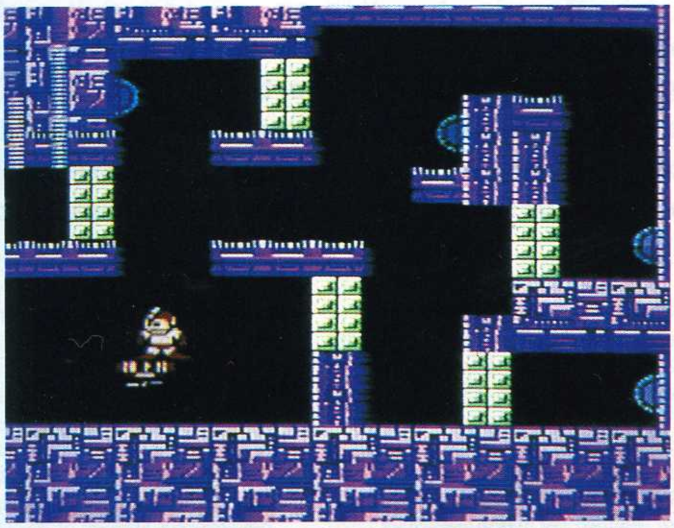


TOTAL RECALL SUR CPC

aire

CONSOLES NEWS 101

MEGAMAN II



Hay, buenos dias, amigo! Les vacances se sont bien passées? Non? Y avait pas d'électricité dans l'hôtel, vous n'avez pas pu brancher votre bécane? On vous l'avait bien dit: on n'est jamais mieux que chez soi, devant son écran préféré. Enfin, si, y a mieux: chez votre copine, devant votre écran préféré. Alors là, c'est le méga-pied. Mais faut savoir négocier: les copines et les ordinateurs s'entendent mal. En général, c'est les copines qui partent. Les bécanes ont tendance à rester, vous avez remarqué? La vie est dure.
Ce mois-ci, on vous a concocté un dossier sur Mega Man II. Un vrai dossier, bien gros comme il faut, avec absolument toutes les photos du début du jeu à la fin. Que vous ayez une console, un ordinateur ou les deux, vous allez voir ça, vous jugez et vous nous écrivez pour nous dire ce que vous en pensez, si vous voulez voir des jeux micro décortiqués de la même façon, si vous préférez qu'on analyse des jeux anciens ou des nouveautés... Enfin, vous nous donnez votre avis, quoi.
On vous fait des cadeaux dans tous les sens, en ce moment. Avec l'abonnement, déjà, vous pouvez avoir un jeu gratuit; et avec notre opération "2 pour 1", vous aurez deux jeux pour le prix d'un. Si vous êtes 963 millions à profiter de cette opération, on pourra partir en vacances à Las Vegas. Rameutez vos copains!
Le mois prochain, on va commencer à publier les photos des testeurs. Ça fait longtemps que vous nous le demandiez, on va le faire, promis juré. Vous comprendrez enfin ce qu'est le délit de sale gueule.
¡Hay, a proxìma, amigo!

le grand ZOO



KEITH WADHAMS

ENTRETIEN : DEREK DE LA FUENTE



Depuis plus d'un an on entendait parler du développement d'Elvira, qui promettait d'être un jeu gigantesque, mais sa sortie devenait de plus en plus problématique. Finalement, après la faillite de Tynesoft l'an dernier, Accolade en a racheté les droits et le distribue désormais. Nous avons rencontré le concepteur qui se cache derrière le jeu...

Joy - Depuis combien de temps travailles-tu dans les jeux informatiques?

Keith Wadhams - J'ai ouvert une boutique de logiciels il y a cinq ans environ et c'était seulement parce que c'était ma passion. Avant ça, je travaillais pour une boîte qui gère l'équivalent de votre PMU. Mais je me suis dit que finalement, il valait mieux essayer de rentabiliser ses passions. J'ai donc monté cette boutique, et j'ai commencé à rencontrer de plus en plus de gens, à parler de jeux, à être de plus en plus immergé dans ce milieu, etc. Et puis j'ai écrit un jeu qui s'appelait Problems of Dreaming, qui devait être publié par The Games Workshop, mais qui ne l'a jamais été. J'adore les aventures, mais j'avoue que je n'aime pas trop les jeux d'arcade.

Joy - Comment as-tu rencontré les gens de Horrorsoft, et qui composait l'équipe à l'époque?

KW - C'est arrivé il y a trois ans environ. J'étais à un show commodore et j'ai commencé à discuter avec Mike Woodroffe (le patron d'Horrorsoft), et à l'époque il développait Heroes of the Lance, moi je cherchais une ouverture pour développer un jeu, j'avais quelques idées. On s'est assis, on a discuté, un

peu picolé, et puis bon, ç'a été un coup de chance, quoi. J'avais déjà l'idée d'Elvira, mais je ne pensais pas pouvoir utiliser le nom du personnage, à cause des droits. Je l'avais montré à Mandarin Software qui l'avait trouvé trop gore. Ils m'ont demandé si je n'avais pas autre chose en réserve, j'ai dit que si, mais c'était encore un soft d'horreur: ils ont refusé aussi. Finalement, on a apporté Personal Nightmare à Horrorsoft et Elvira a suivi logiquement. Horrorsoft, c'est Mike et Alan Bridgman, plus des graphistes, mais Mike, Alan et moi sommes le groupe de base qui forme Horrorsoft. C'est une véritable équipe. J'amène les idées, on discute un peu du concept, on créé des esquisses, on essaye de faire quelques dessins à l'écran, et on voit ce qu'on peut en faire. L'histoire commence à se développer. L'un des problèmes qu'on a eu, c'est de laisser les artistes faire ce qu'ils veulent. Comme eux aussi ont de l'imagination, ça a commencé à partir de tous les côtés, et on a eu du mal à homogénéiser le tout. Mais finalement, tous ces à-côtés ont contribué à faire du jeu ce qu'il est.



Joy - Personal Nightmare était le premier produit Horrorsoft. A-t-il marché?

KW - Euh, eh ben, sur les notes de droits d'auteurs il est dit qu'on en a vendu à peu près 10.000. On peut dire que ça a marché raisonnablement bien. Mais on a perdu pas mal d'argent en ne le vendant pas aux USA, car c'est le plus gros marché pour ce genre de produits. Cela dit, Personal Nightmare n'était pas aussi réaliste que je l'aurais souhaité.

Joy - Tu te décris comme concepteur de jeux. Qu'est-ce que ça veut dire exactement? A quel moment décides-tu qu'une idée est viable?

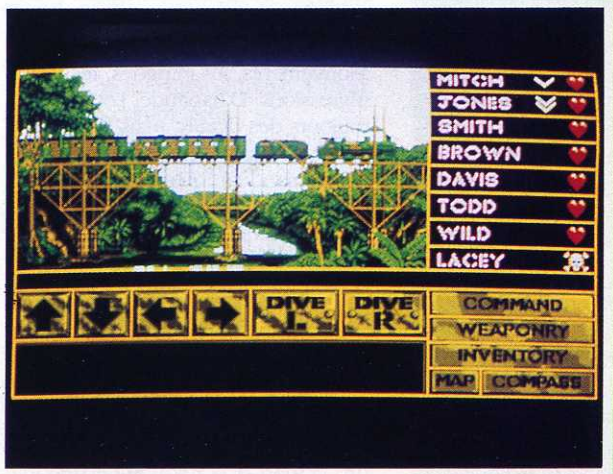
KW - Je commence par une idée simple. Pour Elvira, ça a commencé par le personnage. On s'est dit: il faudrait qu'elle soit dans un environnement clos pour éviter d'avoir des tonnes de graphismes. On a donc choisi une maison comme décor, puis un château parce que ça collait mieux. Puis on a construit le reste à partir de là: pourquoi Elvira se trouve-t-elle dans un château? Qu'est-ce qui peut bien lui arriver? C'est pareil pour Personal Nightmare, j'ai conçu le jeu, résolu les problèmes petit à petit. Ça partait d'une idée - il y avait une femme emmurée, seuls ses doigts dépassaient du mur, et il fallait couper les doigts avec une cisaille. Tu comprends pourquoi Mandarin n'en a pas voulu... Alors que certaines personnes disaient non, d'autres disaient que c'était une idée qui allait plaire aux gamins. Et on est donc parti de là pour construire le reste du scénario.

On l'a placé dans un petit village typique. L'horreur, ça consiste souvent en des trucs gothiques, avec des églises, des cimetières, un pub perdu dans la campagne dont les habitués sont tous des excentriques. Il y a toujours le policier du village, des rumeurs... Je regarde beaucoup de films, je lis des tas de bouquins, et inconsciemment, on prend des petits bouts de ci de là, et ils finissent toujours par ressortir dans ce qu'on crée. Je viens juste de voir le film "Maman, j'ai raté l'avion", et pendant que je le regardais, je me disais qu'il y avait un jeu à en tirer. Rien que la séquence finale pourrait inspirer un jeu entier. Je suppose qu'étant fan de cinéma, je passe mon temps à être influencé et à apprendre de ce que je vois. Les auteurs de bouquins sont toujours influencé par d'autres auteurs et rien n'est jamais original à 100%. On ne sait jamais si une idée va fonctionner, mais personnellement, j'ai déjà 20 jeux complètement conçus et prêts à être utilisés. Savoir s'ils vont marcher, ou s'ils verront la lumière du jour, c'est autre chose! D'habitude, dès que j'ai la moindre petite idée, je finis toujours par écrire le scénario complet. Et six mois plus tard, je relis ce que j'ai écrit, et je regarde si ça a tenu le coup, l'épreuve du temps. Tout le scénario est conçu avant de travailler sur le jeu proprement dit.

Je ne peux pas dire exactement ce qui fait qu'un concepteur de jeux est bon. C'est peut-être l'imagination, peut-être le sens de l'observation... Il peut sembler que je sois dans une position enviable, mais parfois il me faut jusqu'à 2 mois pour commencer à trouver le moindre petit bout d'idée valable. Il m'a fallu quatre ans pour arriver où j'en suis. Tu veux des conseils pour les gamins qui veulent faire des jeux, c'est ça? Très simple: il faut avoir au moins 50 pages d'un scénario solide. Il n'y a pas vraiment de différence entre écrire un bouquin et écrire le scénario d'un jeu. La raison pour laquelle les jeux d'aventure en texte ont disparu, c'est parce que les auteurs n'arrivaient pas à sortir du vieux schéma où l'on doit délivrer une princesse et où un seau d'eau tombait sur le héros quand il ouvrait la porte. Mais je suis persuadé qu'il y a encore un marché pour les jeux d'aventure en texte qui sont écrits pratiquement de la même façon qu'un livre. C'est simple, si on peut écrire une véritable histoire interactive, il y a le même marché que pour les bouquins. Il y avait un éditeur, il y a quelques années qui s'appelait Terrelium, qui avait réussi à engager de véritables écrivains. Fahrenheit 451, de Bradbury, était un produit extraordinaire. Il n'a jamais eu le succès qu'il méritait, mais il était peut-être en avance sur son temps. Perry Mason était un autre bouquin converti sur ordinateur. Je pense qu'un bon auteur qui écrit un jeu doit parvenir à transférer ses idées sur ce support. Mais je ne sais pas si mes idées à moi pourraient faire un bon bouquin!

Joy - A-t-il fallu beaucoup de recherches pour faire Elvira?

KW - On a tous vu le film et on l'a rencontrée l'an dernier lorsqu'elle est venu en Angleterre pour promouvoir sa vidéo. On s'est vu quelques fois, on a discuté assez longtemps pour savoir quelle type de personne elle est, et elle est très, très différente du personnage qu'elle incarne à l'écran. Elle s'appelle Cassandra Patterson, et sans le maquillage, vraiment, il est impossible de la reconnaître. Et je ne parle pas que du physique. Lorsqu'elle joue Elvira, elle est complètement dans le personnage!



KEITH WADHAMS



Lorsque tu rencontres Cassandra, tu es complètement désorienté. Elle est extrêmement populaire aux USA, et la plupart des gens la regardent sur télé câblée. En fait, elle joue une parodie en s'habillant de costumes étranges, en présentant des films d'horreur de série B du genre "L'attaque des tomates tueuses", elle interrompt le film continuellement, les décors s'écroulent, elle se moque des scénarios faiblards des films qu'elle présente, mais c'est un personnage culte. On a beaucoup téléphoné outre-Atlantique pour qu'elle nous donne des informations.

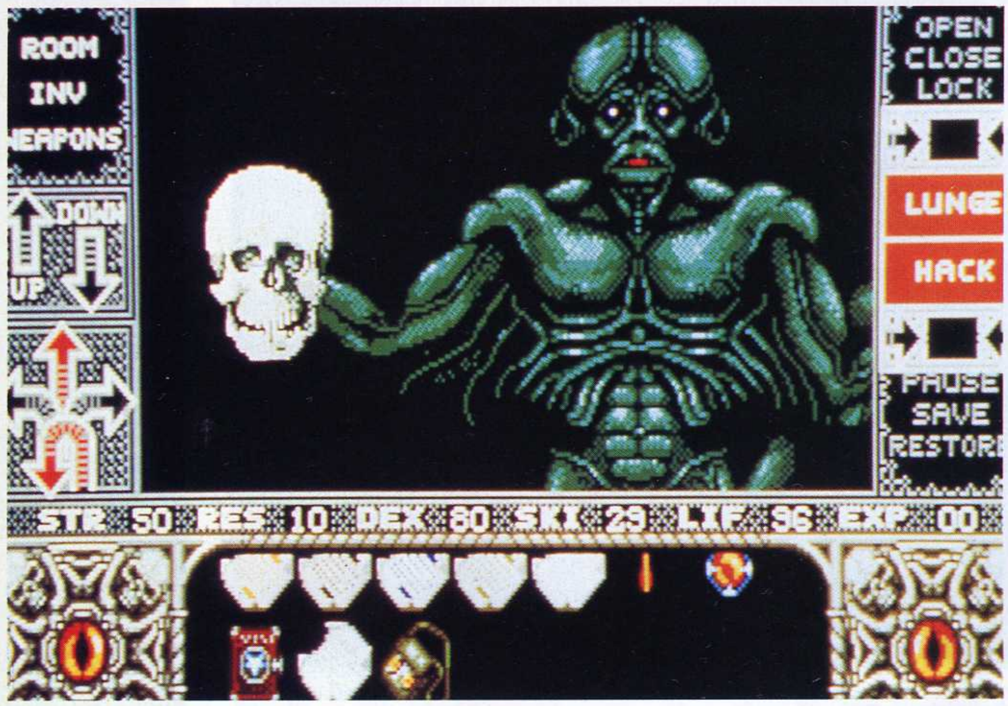
Joy - Sais-tu programmer?

KW - Non.

Joy - Est-ce qu'il est facile de créer un concept, et y a-t-il un ordre chronologique immuable que tu respectes quand tu crées un jeu?

KW - Pas vraiment. Elvira a commencé par 150 pages d'idées que j'ai jetées sur le papier avant de les présenter à mes collègues. C'est comme écrire un bouquin: je m'assieds et je décris tous les mouvements, les intrigues, les digressions. D'habitude, j'oublie toujours des détails, mais les programmeurs viennent me voir et me demandent: qu'est-ce qui arrive dans tel cas? Alors je me rassieds et je continue à creuser l'idée pour ce cas particulier. En général, j'essaye d'avoir au moins toutes les idées de base avant de commencer à programmer le jeu. Si je suis sous pression, les idées ne viennent. D'habitude, je sais que c'est un cliché, mais c'est toujours au milieu de la nuit que j'ai des idées. J'attrape un crayon et je note. Avoir une idée d'histoire originale, c'est pas évident. L'une des conditions d'Elvira, c'est qu'elle ne devait pas mourir. C'est d'ailleurs pour ça que le joueur n'incarne pas Elvira elle-même, elle se contente de le guider, de le conseiller. Le résultat final ressemble pas mal à ce que j'avais conçu initialement, il n'y a eu qu'environ 10% de modifications, et ces changements étaient principalement dûs à la taille du jeu. On voulait se limiter à cinq disquettes, mais on aurait pu en faire facilement dix.

ELVIRA, SUR AMIGA



Joy - Est-ce qu'Elvira elle-même a supervisé le jeu?

KW - Lorsqu'on lui a présenté l'idée de base, avec le château, les donjons, tout ça, elle a été impressionnée par ce qu'on avait fait, et elle a vraiment coopéré avec nous. La décision finale de ce qui était acceptable ou non dans le jeu lui appartenait. Elle avait bien aimé la façon dont on avait créé l'emballage de Personal Nightmare (il y avait une photo d'elle en relief sur la boîte), et on savait donc qu'il n'y aurait pas de problèmes de ce côté-là. On lui envoyait nos idées, et elle répondait qu'elle aimait certains aspects et pas trop certains autres... Par exemple, à l'origine, il y avait une croix dans le jeu, et elle a demandé à ce qu'on mette un anneau à la place, tout simplement parce que c'est plus proche de son personnage. Vraiment, elle et son mari - qui est aussi son manager - n'ont demandé que très peu de changements. Elle était assez contente du résultat final. Elle fait collection de tout ce qui est dit ou imprimé sur elle, et comme on avait beaucoup exploité son image dans Personal Nightmare et dans Elvira, elle était assez contente.

Joy - Qui a pensé à utiliser Elvira comme prétexte pour un jeu?

KW - C'est venu presque par accident. On avait fini Personal Nightmare, et on l'a présenté à Tynesoft. Ils avaient un agent américain à qui ils ont montré le jeu. Ils sont revenus, et ce qu'ils ont dit, c'était que pour que le jeu attire l'attention du public, il fallait qu'une personnalité "l'endosse". Et l'agent, en voyant le style du jeu, a réussi à acheter la licence pour utiliser le nom Elvira. Mais Tynesoft a disparu juste après que nous ayons commencé à écrire le jeu, et Horrorsoft a du renégocier les droits. Mais grâce à ça, dans Personal Nightmare on avait réussi à mettre sa photo sur l'emballage pour attirer l'attention des médias et du public. Il aurait été idiot de ne pas en profiter quand bien même elle n'apparaissait pas dans le jeu.

Joy - Comment construit-on un jeu?

KW - Dans la mesure où on aime avant tout écrire des jeux d'aventure, on suppose que le joueur veut rencontrer des énigmes à la fois subtiles et complexes. Par exemple, dans le château, on essaye de concevoir un maximum de problèmes et d'obstacles pour freiner l'avance du joueur. L'interaction est importante aussi, il ne s'agit pas seulement de résoudre des énigmes. Dans un jeu d'arcade, tu vois les bonus et il suffit d'aller les chercher. Dans Elvira, on a dû déplacer un tas d'objets pour éviter que l'ordre dans lequel le joueur doit s'en servir soit trop logique, trop facile. Dans un cas, on a même compliqué à plaisir la possibilité de ramasser un objet parce qu'il était dans un endroit trop évident.

Joy - Lorsque tu développes une idée, est-ce que tu essayes de faire attention aux limitations techniques?

KW - J'essaye de ne pas y penser, pour être franc. Je réfléchis au jeu et après coup, je regarde si c'est faisable ou pas. C'est beaucoup plus facile de créer quelque chose d'énorme plutôt que de créer petit en faisant attention aux limitations. N'oublie pas que les idées qui sont irréalisables à l'heure actuelle le deviendront un jour. Si tu te crées des barrières et que tu te dis que quelque chose est infaisable, ça revient plus ou moins à penser que ça ne pourra jamais l'être. Si un programmeur déclare quelque chose impossible, en même temps, il

donne des idées et on finit toujours par trouver une solution alternative. Dans Personal Nightmare, il y a des choses qui ne sont pas du tout comme je les avais prévues. Ce qu'on aurait aimé faire, mais qu'on ne pouvait pas faire à l'époque, alors que c'est maintenant possible, c'était de baser le village autour d'un questionnaire qu'aurait rempli le joueur au début du jeu. Et ce village serait construit autour des phobies du jeu. S'il n'aimait pas les rats, il n'aurait vu que des araignées et vice-versa. On aurait pu aussi le jouer de la manière opposée, c'est-à-dire faire en sorte que le joueur n'ait qu'à lutter contre les phobies qu'il craint le plus. Mais à l'époque le concept était trop ambitieux.

Joy - Elvira a mis longtemps à sortir. Déjà, est-ce que la faillite de Tynesoft est due au fait qu'Elvira a coûté très cher à développer?

KW - Non!! Ça a beaucoup été dit dans la presse, mais en fait c'est Tynesoft qui nous devait de l'argent. Je ne peux pas en être absolument sûr, mais je crois que Tynesoft avait à peu près 6 millions de francs lourds de dettes. Et j'aimerais bien savoir où se trouve tout cet argent, parce que quand ils ont déposé le bilan, ils nous en devaient. Et la raison pour laquelle Elvira n'a pas été publié par Tynesoft, c'est que justement ils avaient cessé de nous payer. Le temps qu'il a fallu pour le sortir est dû au fait qu'on a arrêté le projet et qu'on a commencé autre chose. On a travaillé six mois dessus avant d'arrêter. Il y a eu beaucoup de rumeurs dans le métier qui disaient que c'était de notre faute, mais ce n'est pas vrai. On ne peut pas vivre de l'air du temps. On avait besoin d'argent pour vivre. Pas d'argent, pas de travail. Trouver un autre éditeur n'était pas si difficile, d'abord le programme était presque terminé, et puis il avait été encensé dans tous les magazines, et donc on n'a plus eu qu'à choisir le meilleur éditeur. Donc, Accolade.

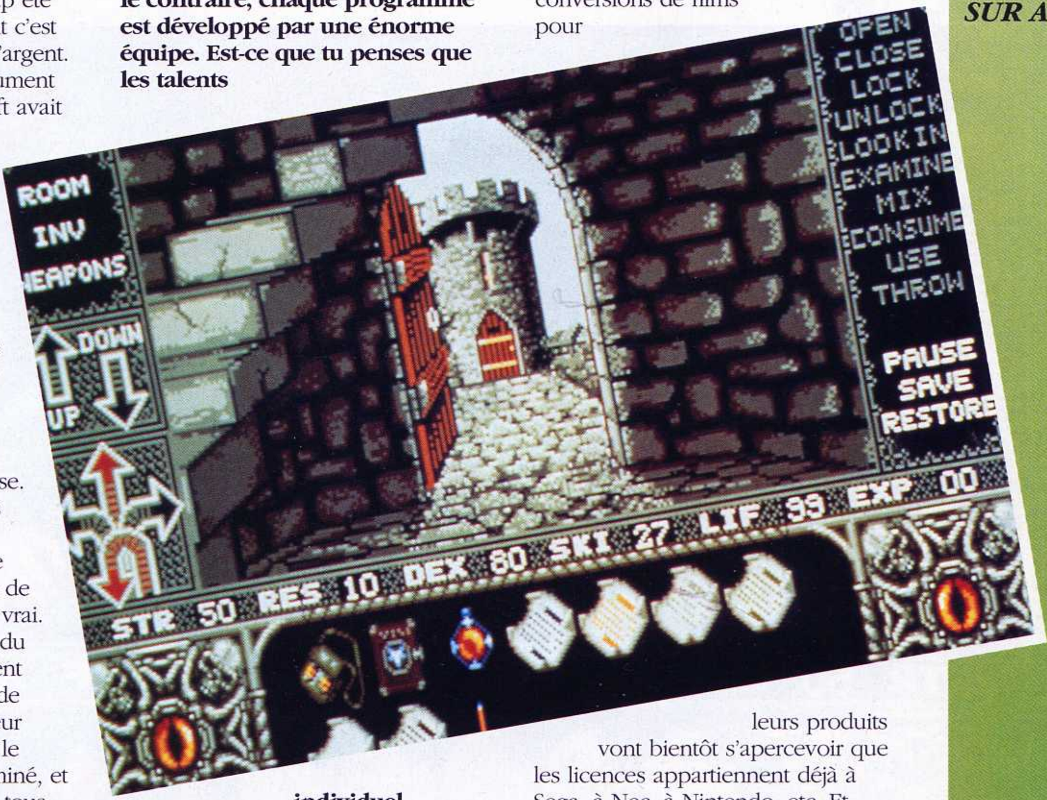
Joy - Plus de 9 personnes ont travaillé sur le projets. Comment as-tu réussi à mélanger les idées de tout le monde.

KW - Disons que j'initie la chose en présentant une histoire de base, et après on discute avec les graphistes qui peuvent changer des détails selon ce qu'ils peuvent dessiner ou non. Le jeu lui-même est écrit sous un système de programmation qui nous a pris trois ans de développement. Je le connais assez bien et je sais ce qu'on peut faire avec. Les programmeurs eux-mêmes n'ont pas beaucoup de travail avant le stade final. Le programme qu'on utilise est assez complexe, il est basé sur des routines d'animation, mais il est très complet, il comporte même un analyseur de syntaxe. On se réunit tous une fois par mois, et bien que j'habite à Londres, certaines autres personnes de l'équipe habitent à des centaines de kilomètres. On passe deux jours à essayer de trier les idées et résoudre les problèmes. Une chose importante, c'est de savoir laisser tomber une idée qui ne fonctionne pas. On a toujours tendance à persévérer et à essayer d'exploiter une idée sur laquelle on travaille depuis trois semaines, mais il faut savoir être difficile et avoir le courage de laisser tomber ce genre d'idées.

Joy - Ça a pris combien de temps du début à la fin?

KW - 18 mois.

Joy - La plupart des concepteurs sont habituellement les programmeurs ou les artistes, surtout en Europe. Aux USA, c'est le contraire, chaque programme est développé par une énorme équipe. Est-ce que tu penses que les talents individuel peuvent se mélanger pour créer un meilleur programme?



ELVIRA, SUR AMIGA

KW - Je pense. Chacun a un talent particulier. Si tu dissous ce talent dans la masse, tu perds quelque chose. L'inconvénient d'une grosse équipe, c'est que ça coûte très très cher. Il n'y a qu'à regarder des boîtes comme Sierra, Cinemaware, Innerplay, chez qui il y a des équipes entières pour vérifier que les talents de chacun ont été exploités à fond. Ces programmes ne sont pas très différents des nôtres, ils ont une durée de vie importante et ils bourrés de détails. J'ai eu beaucoup d'engueulades à propos du métier de concepteur de jeux. J'ai l'impression qu'ils sont beaucoup plus importants qu'on ne le pense habituellement. Il y a par exemple beaucoup de programmeurs dans ce métier, et beaucoup de graphistes, encore que ceux-ci soient plus difficile à trouver parce qu'il faut que leur style propre colle au style du jeu. Dans le domaine des jeux vidéo, la plupart des jeux sont des conversions d'arcade, de sorte que le concept du jeu existe déjà. Avec des licences de films, il suffit de coller au scénario. Regarde Robocop 1 et 2, par exemple, il n'y a pas beaucoup de différences entre les deux. Scrolling horizontal, je tire sur tout ce qui bouge... Les concepteurs ne sont pas vraiment motivés pour s'impliquer réellement, ils sont un peu la cinquième roue du carrosse. Mais à terme, ils vont devenir de plus en plus importants. Il est intéressant de noter que des boîtes japonaises achètent des compagnies cinématographiques américaines. Et comme ils maîtrisent déjà le marché des consoles, les gens qui pour l'instant s'appuient sur les conversions de films pour leurs produits vont bientôt s'apercevoir que les licences appartiennent déjà à Sega, à Nec, à Nintendo, etc. Et qu'est-ce qu'ils vont publier, alors? C'est à ce moment-là qu'on aura besoin d'idées originales. Un autre aspect, c'est qu'alors que l'utilisateur vieillit, il devient de plus en plus exigeant. Et les licences de films ou d'arcade ne lui suffiront plus. A mon avis, ça va commencer à se manifester dans trois ou quatre ans. On en est déjà à un point où des gens conçoivent des interfaces graphiques très conviviales, et il est peut-être imaginable que d'ici six ou sept ans il soit possible de créer un jeu en donnant des ordres vocalement à l'ordinateur. A mon avis, la technologie va porter dans ce sens. Ce qui deviendra important, ce sera l'histoire, le contenu du jeu, plutôt que la prouesse technique qui est derrière.

Joy - Que penses-tu de ce

le grand ZOO

KEITH WADHAMS



métier, justement?

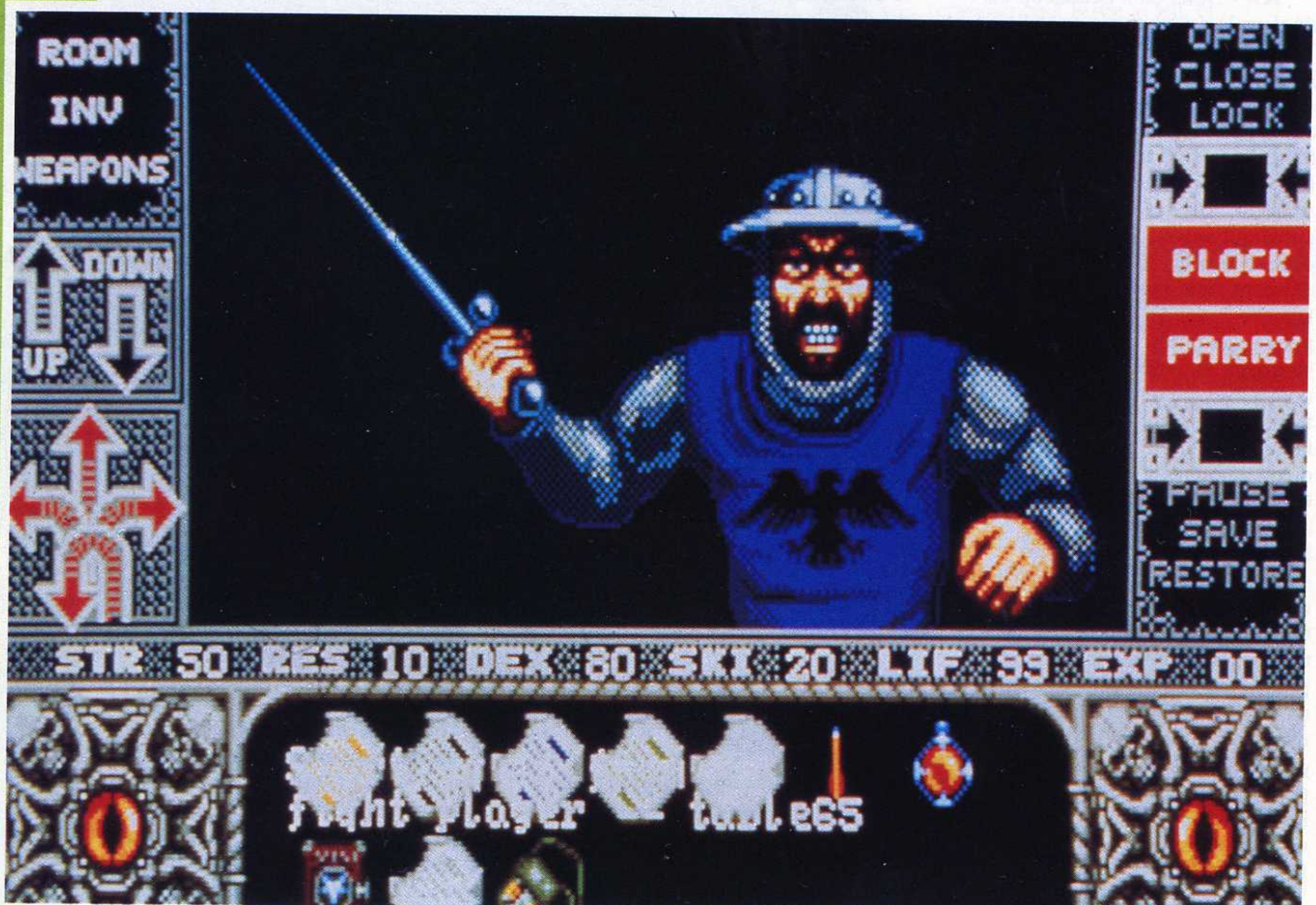
KW - comme je viens de te le dire, je pense que le jour viendra où les concepteurs seront les plus importants. Quand on voit des produits comme le CDTV dont les temps et les coûts de développement sont astronomiques, on s'aperçoit que la demande pour des scénarios solides va devenir de plus en plus importante. Je ne pense pas qu'un possesseur de CR-Rom soit véritablement satisfait de jouer à Robocop, par exemple. Avec une mémoire d'un Gigaoctet, ils sont en droit d'attendre que le CD soit plein, ras la gueule. Il faudra des graphismes de plus en plus balaises. Une des critiques qu'on adresse le plus souvent à ce métier, c'est qu'on tend toujours à essayer de satisfaire la demande des jeunes de 14 ans. Mais ceux qui avaient 14 ans il y a 10 ans en ont maintenant 24, et ce qui leur plaisait à l'époque ne leur plaît plus. On est en train de laisser les USA s'emparer du marché adulte. Si tu regardes par exemple les licences qu'achètent les boîtes anglaises aux Etats-Unis, il s'agit très souvent de jeux pour gamins. Il y a très peu de boîtes d'édition anglaises qui s'adressent au marché adulte. C'est une erreur. N'oublions pas ceux qui ont 35 ans. En fait, le problème vient peut-être des programmeurs. Ils ont entre 18 et 21 ans, ils écrivent quelques jeux géniaux, et puis ils changent de métier. De sorte que les jeux sont toujours écrits par des jeunes de 18 ans. Ce qui serait bien, ce serait d'avoir des gens de 35 ou 40 ans qui écrivent des jeux, mais il y en a probablement très peu. Lorsqu'ils restent dans le métier, ils tendent à devenir éditeurs, ou cadres, et ils sont de moins en moins impliqués dans le concept du jeu proprement dit. Il en va de même pour les magazines: il n'y en a aucun qui soit écrit pour des lecteurs adultes. Je lis beaucoup de magazines et je commence à en avoir ras-le-bol qu'on me parle comme à un gamin de douze ans. C'est devenu à la mode de mettre des petites vannes dans les articles, ou ce que les journalistes pensent être des commentaires malicieux et pleins d'humour. Les magazines essayent de ratisser large en consacrant la moitié du journal pour ceux qui ont 12 ans, un petit peu pour les 20 ans, et six pages pour les adultes. Mais ça ne marche pas, parce que le temps que l'adulte arrive à ces six pages-là, il en a déjà marre. Je ne sais pas comment ça se passe pour les magazines européens, je ne parle que de la Grande-Bretagne. Je pense que de façon générale, ce métier n'est pas très professionnel. Aux USA, les gens qui sont impliqués là-dedans ont une attitude totalement différente. Ils regardent ce qu'ils font comme étant une véritable carrière, un boulot normal, 9 heures 5 heures... Ce n'est pas comme ici où on se lève au milieu de l'après-midi, à cause d'une copine ou parce qu'on a passé la nuit à boire. Là-bas, c'est huit heures de boulot, point à la ligne.

Joy - Est-ce que le concepteur est responsable du maniement du jeu, en plus du concept proprement dit?

KW - Pratiquement, oui. C'est presque la même chose. Tout est basé sur des chiffres: on paramètre le jeu avec des chiffres, on le teste, et si quelque chose ne va pas, si c'est trop facile ou trop difficile, on change quelques chiffres. Par exemple, certaines personnes ont trouvé les combats d'Elvira beaucoup trop durs, mais à mon avis, ils sont encore trop faciles. Avec le système qu'on utilise, on n'a qu'à changer un chiffre pour changer le degré de difficulté.

Joy - Qu'est-ce que tu penses d'Elvira comme produit fini, et du choix d'Accolade de ne pas trop le pousser en avant?

KW - J'en suis assez content. La philosophie d'Accolade, c'est de ne



ELVIRA, SUR AMIGA

pas choisir la solution facile du matraquage intensif pendant six semaines. Leurs produits ont une durée de vie très longue, et avec un peu de chance, Elvira se vendra encore dans un an. c'est la façon dont ils conçoivent le marketing.

Joy - Combien de temps faut-il à un joueur normal pour le terminer?

KW - Quand on connaît la solution, il faut quatre heures. Quand on ne la connaît pas, il faut à peu près 120 heures. Il y a quelques problèmes, comme celui des clés, qui sont vraiment durs à résoudre. Mais il faut se balader dans le programme et on comprend petit à petit. Il ne faut pas essayer de résoudre les énigmes directement. Il vaut mieux explorer.



ELVIRA, SUR AMIGA

Joy - De quelle partie du programme es-tu le plus fier?

KW - La séquence nocturne, avec tous ses problèmes. Elle semble être la plus facile à résoudre, mais en fait elle crée un tas d'autres problèmes annexes. Il y a un chevalier dans le combat qui si on le tue tombe dans les douves, et ça déclenche une réaction en chaîne de problèmes liés les uns aux autres. Je ne sais pas si les gens s'en rendent compte. Il y a des gens qui me disent qu'ils ont réussi à avoir quatre clés, alors que je sais qu'ils ne peuvent en avoir que trois. Parce qu'il y en a une qu'ils obtiennent gratuitement, mais qu'ils n'ont pas réellement. C'est incompréhensible? Je sais, il faut jouer pour comprendre! Ce qui est bien, c'est qu'on n'a pas besoin d'y jouer de manière séquentielle, il y a des tas de manières d'arriver au but. Les six clés sont le problème principal, mais il n'y en a que deux qui sont importantes. C'est conçu pour que les gens aient l'impression de progresser dans le jeu, parce que trois clés sont très faciles à avoir, et les trois autres très difficiles. Ce type de motivation du joueur est implémentée dans tous nos jeux. Le joueur doit en permanence avoir l'impression qu'il avance.

Joy - Quel jeu as-tu vu récemment que tu aurais aimé avoir conçu?

KW - J'aurais adoré travailler sur la série Police Quest de Sierra. Il y a aussi quelques vieux jeux d'aventure de Broderbund qui n'ont jamais été importés en Europe. Ils restent très bons aujourd'hui. Domark va peut-être les importer.

Joy - Qu'est-ce que tu nous réserves pour le futur?

KW - Je suis impliqué dans beaucoup de projets, certains avec Horrorsoft et d'autres sans. J'ai aussi ma boutique à tenir, et je viens de monter une boîte d'édition, Storm/Internecine. On va importer des jeux de stratégie américains et aussi créer les nôtres. On va aussi essayer de monter une succursale aux USA. Pour l'instant, l'argent que j'ai touché d'Elvira ne me suffit pas pour vivre, mais il est trop tôt pour savoir si ça va marcher.

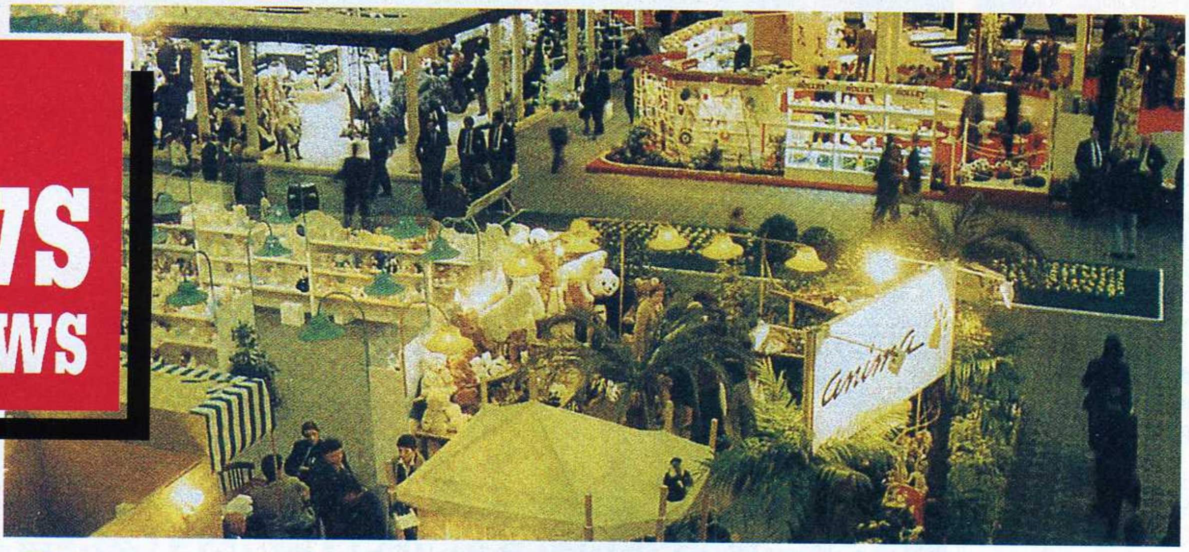
Le prochain produit d'Horrorsoft sera Mad Mitch (titre provisoire). On n'a pas encore choisi l'éditeur. Ce n'est pas de l'horreur, c'est un jeu d'aventure qui se passe dans la jungle birmane pendant la seconde guerre mondiale. Il y aura là aussi des graphismes superbes. Tu auras six types en charge, et plusieurs missions à effectuer. Chaque soldat aura ses propres talents: expert en explosifs, éclaireur, tireur... Comme dans la vie: si tu diriges un groupe de soldats et que tu fais le con, tu es mort. Il faut faire attention à l'ennemi, bouger avec précautions... Toutes les manœuvres stratégiques sont implémentées dans le programme. Ça ressemblera un peu à Lost Patrol.

Joy - Merci.

KEITH WADHAMS



news previews



30ème SALON DU JOUET

Et de 30! 30 ans déjà que le Salon International du Jouet de Paris existe. Et malgré son âge avancé il a su rester jeune. Toujours aussi présentes, les consoles de jeux y avaient la part belle! Grand public oblige.



La console SEGA Master System II.

C'est pendant ce Salon que les constructeurs de con-soles décident d'annoncer leurs nouveaux produits. A cette occasion, chaque année ils rivalisent de gigantisme pour ce qui est de l'envergure de leurs stands. A croire que c'est la superficie occupée qui détermine le plus grand constructeur. Pour ne pas échapper à la règle, Nintendo/Bandaï avait cette année encore pris un stand démesuré pour se représenter. Quand comme Bandaï on est un des plus gros de l'industrie du jouet, on peut bien s'offrir un peu de tape à l'œil. Du coup on avait en façade de leur stand un mur d'écrans encore plus géant que l'année dernière. Au programme, les versions américaines des prochaines pub Nintendo encore en cours de traduction. Posters sur les murs, bornes de démonstration au centre et consoles et périphériques dispersés un peu partout. Quelques hôtesses pour égayer le tout. Le grand jeu, quoi. Chez Sega/Virgin même scénario mais ils avaient remplacé le mur d'écrans par des bornes de démonstration éparpillées autour des murs du stand. On retrouvait ici aussi de charmantes hôtesses (indispensable!). Atari, encore plus petit, se contentait de 5 à 6 consoles en démo. NEC/Sodipeng et SNK/Guillemot se partageaient un petit stand avec 3 PC Engine en démo. Quant à Amstrad, n'en parlons pas. Et tout ça pour rien. Car voilà, les organisateurs du salon ont pris cette année des mesures très strictes empêchant formellement l'entrée du salon aux jeunes. Les professionnels se sont donc retrouvés seuls entre eux à contempler le vide. Ce qui ne les a pas empêchés de présenter en avant-première leurs produits pour l'année 91: Nintendo vient d'introduire pour la NES le Four Score, une interface pour permettre de jouer à quatre simultanément. Elle sera bientôt proposée à 330 francs, deux ans à peine après les américains. Les cartouches Super Off Road et Gauntlet, déjà connues des possesseurs de micros, l'utiliseront quand elles sortiront. D'autres jeux de sports comme World Cup (adapté du jeu d'Arcade de Tecmo) ou Super Spike Volley Ball permettront eux aussi de jouer à quatre simultanément. Le grand hit Dr Mario (déjà testé en version Game Boy) devrait arriver dans quelques mois. Pour mémoire, c'est un jeu de style Tetris mais avec des capsules de médicaments. Pour les passionnés de vitesse, Turbo Racing vous emmènera concourir sur 16 circuits de Grand Prix. Vous êtes un fan de la série des Wizards & Warriors? Tant mieux car Iron Sword, la suite, vous refera voir du pays. Catégorie Shoot'em up, Rad Gravity vous permettra encore de casser de l'Alien. Si vous êtes fan de ciné, réjouissez-vous car Gremlins 2 arrive! Attention, cette version n'a rien à voir avec celle sortie sur micros ou Game Boy. Toujours pour les amateurs de salles obscures, Days of Thunder est bien sûr l'adaptation de Jours de Tonerre avec le beau (mais con) Tom Cruise. Ça fait déjà deux courses de voiture! Restons dans les simulations avec Stealth ATF, la simulation de vol à l'état pur. Piloter le plus performant des avions américains, ça vous tente? Les possesseurs de micro se souviendront peut-être de ce hit. Sinon Defender of the Crown leur remettra la mémoire en place: à vous les joies des combats médiévaux! Le jeu tiré du dessin animé La Bande à Picsou arrive aussi, sous son nom original anglais: Duck Tales. Toujours dans les dessins animés mais d'origine japonaise cette fois, Les Chevaliers du Zodiaque empruntent la même route qu'avait prise Dragon Ball. Vous n'avez pas Contra? Tant mieux, car Probotector en est une version améliorée. Cette fois, vous dirigerez un robot. Côté conversions d'Arcade, un peu de combats de rue avec Bad Dudes (déjà convertit sur micro sous son nom européen, Dragon Ninja) et l'illustre Double Dragon. Pour finir, retour des robots avec Burai Fighter. On le retrouve d'ailleurs sur sa version pour Game Boy, tout comme Double Dragon (cartouches déjà testées il y a quelques mois). Continuons donc sur la petite portable avec World Cup qui sortira sur la Game Boy aussi, tout comme Dr Mario et Balloon Kid (déjà testés). Au fait, saviez-vous que Balloon Kid était un des premiers jeux sortis sur la NES au Japon? Bien sûr, la version Game Boy est différente, mais le principe reste le même. Si vous aimez le monte-en-l'air, sachez que l'Araignée arrive bientôt avec Amazing Spiderman (on l'a déjà testé). Si par contre vous aimez la réflexion, Chess Master et Othello vont vous combler. Allez, une petite partie à deux! Action et stratégie

maintenant avec Bomber Boy (déjà testé sur PC Engine sous le nom de Bomber Man et aussi disponible sur la NES au Japon depuis 84) et Kwirk, deux jeux très sympas. Sinon, un Pac Man, ça vous tente? Sortie bientôt. Radar Mission, une bonne bataille navale, ne devrait pas tarder non plus. Il y a des jeux qui restent: Dragon's Lair est de ceux-ci. Que le fidèle lecteur qui n'a pas entendu parler de ce jeu soit débranché illico! On va finir avec Gargoyle's Quest (dont le nom original est Makaimura Gaiden), une variation sur le thème de Ghosts'n'Goblins et Ghouls'n'Ghosts dont le petit diablotin que vous dirigerez est issu. Au fait je vous ai reparlé exprès des jeux que l'on avait déjà testés, les versions qui seront disponibles par Bandaï étant bien sûr avec doc en français. Bon à savoir si vous prévoyez l'achat d'un des jeux cités en import parallèle. J'ai rien contre, bien au contraire, mais c'est souvent plus cher et en anglais si ce n'est en japonais. A vous de choisir, quoi qu'il en soit. Au fait c'est la boîte Loisirs Sélection qui va s'occuper dès à présent de distribuer tous les accessoires Nintendo, des boîtes de rangement pour cartouches aux sacoches de transport et aux joysticks. On vous parle de tout ça bientôt.

Bon, c'est pas tout ça mais faudrait peut-être penser à parler de Sega aussi. Oyez citoyens: la Game Gear arrive officiellement! Elle sera disponible dès juin au prix de 990 francs avec le jeu Columns. Quelques modèles avaient d'ailleurs été mis en démonstration sur le stand, remportant un réel succès. La Game Gear pourra être équipée en option d'un set de batteries rechargeables, d'un adaptateur secteur ou d'un câble connecteur pour allume-cigares de voiture. On n'oublie pas le cable Video-Link qui permettra de relier entre elles jusqu'à huit consoles pour jouer simultanément! Pas moins de dix jeux seront disponibles dès sa sortie. Parmi eux Super Monaco GP, le vieux classique Pengo, Wonder Boy, G-LOC, Dragon Crystal, Sokoban... tous ont déjà été testés dans ces pages. Ils coûteront entre 150 et 200 francs. Pour étoffer rapidement le nombre de jeux disponibles, des licences ont été accordées à une vingtaine d'éditeurs afin de commercialiser avant la fin de l'année toute une gamme de jeux. En ce qui concerne le tuner, Virgin développe actuellement une version Secam de celui-ci qui devrait, si tout se passe bien, être disponible peu de temps après la console. Son prix de vente oscillera entre 500 et 800 francs. Ce qui nous fait un téléviseur LCD couleur avec console à a peu près 1700 francs, soit seulement 300 balles de plus qu'un téléviseur LCD seul! Passons maintenant à la Master System qui elle aussi va évoluer. En effet dès avril Sega commercialisera la Master System II, version relookée de la console actuelle qui du même coup se retrouve deux fois plus petite qu'avant. Les Américains l'ont depuis quelques mois, maintenant notre tour est venu. Alex Kidd est toujours fourni avec chaque console mais est inclus en mémoire dorénavant. En bonus, la cartouche Shinobi sera offerte avec chaque console! Par contre, comme pour la Megadrive, il ne sera fourni qu'un joypad. Arghhh! Enfin, un joypad contre une cartouche, ça reste valable, non? Le prix restera inchangé, 690 francs. Allez hop, les cartouches maintenant: Sega ayant passé des accords de licences avec les plus grands producteurs, nous verrons bientôt arriver sur nos écrans Indiana Jones, Tom & Jerry, Dick Tracy, Fantasia, Astérix et plus tard Gauntlet et Impossible Mission de chez US Gold. Eh psst! C'est un secret: Sega prépare en douce l'arrivée de Sonic, la future mascotte de la marque... Plus d'infos le mois prochain.

Chez Atari, on s'accroche à la queue du Lynx: résultat, la portable couleur passe à 990 francs! Elle reste toujours livrée avec California Games. Du même coup la Lynx se voit munie de nouveaux accessoires: adaptateur pour allume-cigare à 110 francs, pare-soleil à 25 francs, sacs de transports à 110 et 145 francs. Pas cher si on pense à ceux de la Game Boy. Dans les nouveaux jeux, Rygar (adapté du jeu d'Arcade de Tecmo) vous met dans la peau d'un guerier légendaire affrontant bien sûr un monde hostile. Plus subtil Shangai vous permettra de jouer au Mah-Jong, jeu chinois de stratégie pure. Notez que dorénavant les jeux de la Lynx coûteront entre 190 et 240 francs. Atari fait vraiment des efforts pour imposer son bébé! Toujours dans les consoles, on a pu admirer le design de la 7800, la relève de la VCS 2600, qui est finalement arrivée en France. Je vous fais grâce des caractéristiques techniques mais sachez que c'est une 8 bits en deça de ses autres concurrentes qui remplace tout bonnement la 2600 (compatibilité ascendante). Son seul atout, son prix de 390 francs. Des cartouches sont déjà régulièrement importées, elles sont vendues entre 90 et 190 francs. De toute façon vous avez accès à la ludothèque de la petite sœur, la 2600.

Petit saut chez SNK, où l'on n'avait même pas une Neo-Geo en démo. Le stand jumelé avec celui de NEC (et pour cause puisque Sodipeng, importateur NEC, est une filiale de Guillemeot, distributeur SNK) était bien sûr désert. Partie NEC on avait au moins quelques consoles en démonstration, et puis le pack Core Grafx Puissance 5: une Core Grafx, un jeu, l'adaptateur cinq joueurs et deux joypad pour 1290 francs! Tout ce qu'on peut avoir quand même pour 200 balles de plus.

Le mot de la fin pour Amstrad: c'est simple, chez eux y avait rien à voir hormis leur console. On en a déjà parlé.

Ah ouaip, y avait dans un coin un stand SFMI qui regroupait toutes les marques distribuées (Ocean, US Gold, Gremlins, etc) sur trois mètres carrés. Non, j'exagère, mais presque. Le type qui tenait le stand s'emmerdait à jouer tout seul sur un meuble de démo Amstrad. Bref, cette année plus particulièrement le Salon était vide de toute vie. Quelques présentations mais rien d'autre de spécial à y voir. Remarquez, on ne lui en demandait pas vraiment plus.



La console Atari 7800 à 390 F !

news previews

DOMARK : TROIS NOUVEAUTES

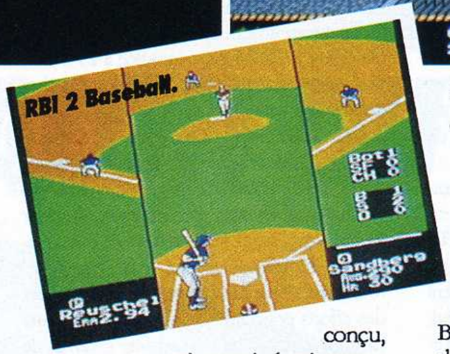




Hydra.

Skull & Crossbones.

Voici trois des prochains produits de Domark. Nous ne parlerons pas de 3D construction Kit, qui doit sortir dans deux mois, parce que nous en parlerons plus en détail le mois prochain. En revanche, évoquons RBI Baseball 2, une simulation de base-ball assez complète: les 26 équipes professionnelles américaines avec 24 joueurs dans chaque sont présentes, et leurs résultats de 1989 sont pris en compte. On y trouve une fonction Replay qui permet de revoir l'action. Notons que c'est une adaptation d'un jeu Tengen pour Nintendo (Tengen est en procès avec Nintendo parce qu'ils n'ont pas de licence et qu'ils continuent à faire des jeux pour cette console quand même. Du coup, sur la boîte pour Nintendo est marqué: "Ce produit n'est pas fabriqué, ni conçu, ni parrainé, ni reconnu par Nintendo") qui devrait sortir sur la plupart des bécanes en avril.


RBI 2 Baseball.

Skull and Crossbones est aussi l'adaptation d'un jeu Tengen, dans lequel vous jouez le rôle d'un pirate qui doit conquérir tout ce qu'il peut. Il arraisonne des navires ennemis, se bat à l'épée, trucide, décapite, étripe, et boit un max de rhum. Un jeu complètement immoral, très marrant et très jouable. Sortie prévue le mois prochain sur la quasi-totalité des micros.

L'action d'Hydra se passe dans le futur, alors que les terroristes empêchent tout acheminement de paquets par air ou par mer. Vous devez faire appel à Hydra, un véhicule capable à la fois de foncer sur l'eau et de voler dans les airs. Bien entendu, les terroristes tentent de vous intercepter, et bien entendu, vous êtes pourvu de tout un tas d'armes absolument destructrices pour vous défendre. C'est ultra-maniable, ou du moins ça l'était en arcade. On espère fermement que la conversion sera bonne, sinon on leur tord le cou, à Domark, bande de communistes. La sortie? Sur tous les formats le mois prochain.

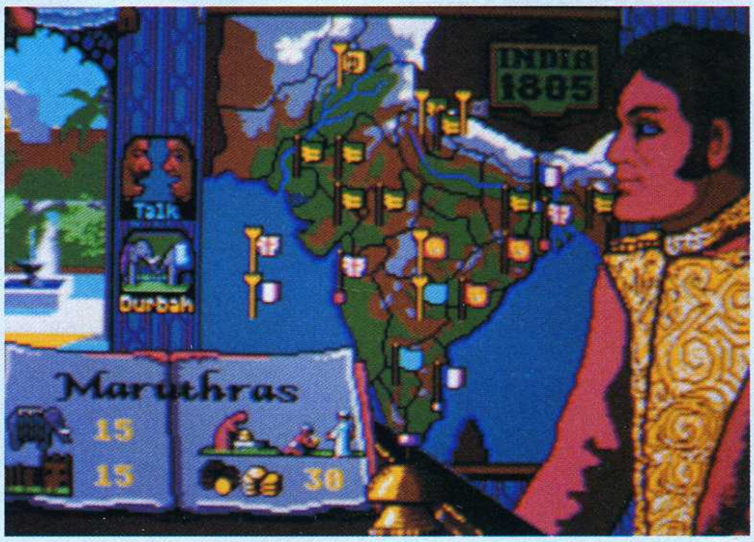


LA ROUE DU DESHONNEUR

Ben qu'est-ce qu'ils leur prend, à Electronic Arts? C'est pourtant des gens sérieux, d'habitude! Voilà-t-il pas qu'ils ont décidé de nous gratifier d'une copie de la Roue de la Fortune! La seule différence avec le jeu télé, c'est que ça se passe au 21ème siècle et que le présentateur est mi-homme mi-robot. Ne me dites pas qu'ils font ça pour le fric?

CHAMPION OF THE RAJ

Voici quelques photos supplémentaires de Champion of the Raj. Nous vous en avons déjà parlé, mais il sort ce mois-ci. Résumons brièvement l'histoire: vous vous trouvez en Inde en 1800, alors que le pays est tiraillé entre six puissances différentes, dont la vôtre (et ça veut dire qu'on peut y jouer à six joueurs, si on veut, mais on peut aussi jouer les six rôles soi-même, ou deux seulement, ou trois, on fait exactement comme on veut). Vous devez établir votre suprématie en participant à des chasses au tigre, à des courses d'éléphants, mais aussi en jouant sur le plan stratégique. On nous promet un digne successeur de Defender of the Crown: attendons... Sortie prévue sur 16 bits uniquement.



KILLING CLOUD

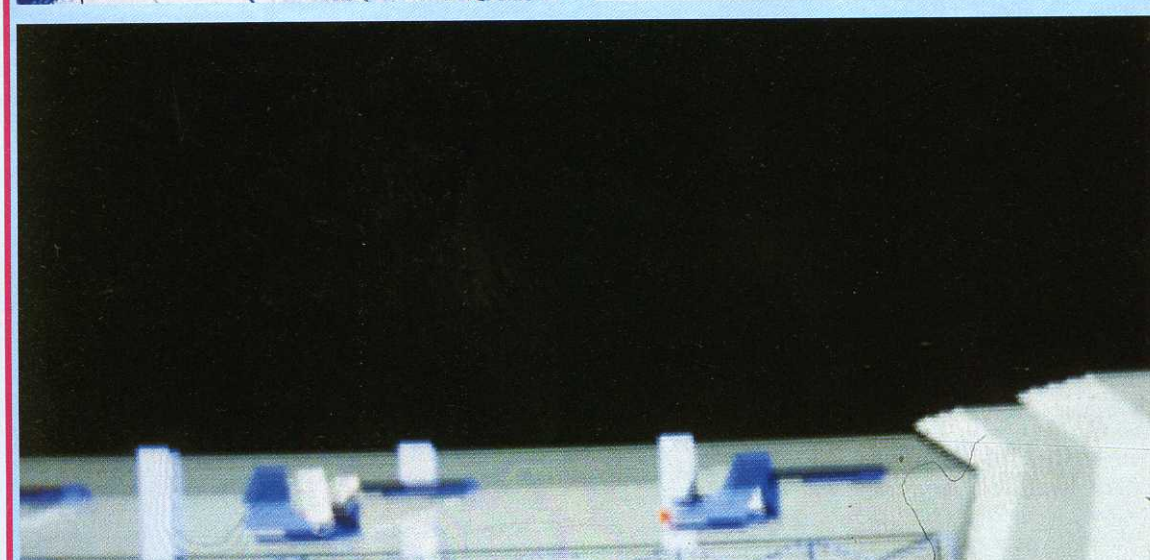
PREVIEW

Image Works annonce la sortie imminente de Killing Cloud, un nouveau jeu dont ils semblent croire qu'il va faire un tabac. Bon, c'est vrai qu'on n'a jamais vu d'éditeur appeler Joystick pour prévenir que son prochain jeu sera une merde sans nom, mais qu'importe, d'après les images, la chose s'annonce plutôt bien. Nous sommes au XXIème siècle dans la ville de San-Francisco. Au moment où commence le jeu, la moitié de la population a déjà succombé à un empoisonnement; un terrible nuage toxique s'est en effet abattu sur la ville. Non, ça n'a aucun rapport avec l'actualité. En tant que membre de la police (en tant que joueur, aussi) on vous confie donc la mission de confiance: sauver le monde entier. Hélas, Frisco au XXIème siècle, c'est pire que New York de nos jours: la criminalité est au plus haut et vous devez également combattre les Anges Noirs, une bande de malfaisants du malfaisants du coin. Techniquement, le jeu est assez beau, mélange d'écrans fixes de type aventure (à la souris, tout de même) et de scènes de simulation en 3D, assez proches d'un Starglider 2 par exemple.

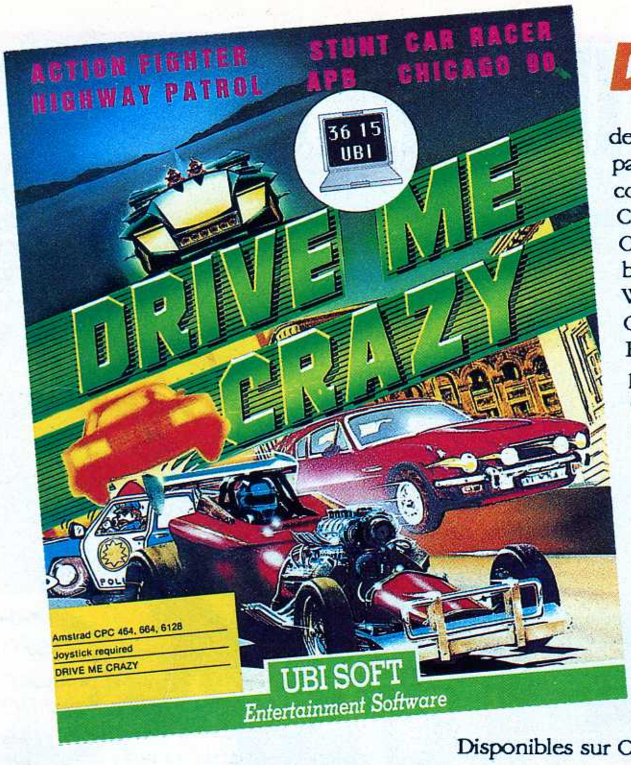
N'empêche, sur ST, la préversion de la chose est belle et apparemment rapide. Bientôt sur 16 bits et PC.







news previews



DRIVE ME EXPLOSIF

Ubi Soft sort encore deux nouvelles compils, et toutes les deux sont sur CPC. C'est une habitude, maintenant, il ne se passe pas un mois sans que nous ne parlions de nouvelles compils provenant cet éditeur français dans nos colonnes. C'est d'un lassant... Toujours est-il que les possesseurs de CPC seront sûrement ravis de voir réunis dans une même boîte, et sous le nom Attention Explosif, les titres After the War, Savage, Game Over II, Light Force, Exolon et Charlie Chaplin. Seul ce dernier dénote un peu et paraît bizarre dans une compil qui semblait thématique.



Autre nom, Drive me Crazy, autre compil, qui regroupe cette fois des jeux de voitures, Highway Patrol, Chicago 90, APB, Stunt Car Racer et Action Fighter.

Disponibles sur CPC en K7 et D7.

LONGUE DE COMPTOIR

Discussion authentique au troquet entre Seb et Moulinex, mi-février:

Seb - J'aime bien les vannes sur ta signature dans les tests: Mac Moulinex, Général Moulinex...

Moulinex - Oui, c'est inspiré de Franquin.

Seb - Ça reste génial. Mais pourquoi tu n'en fais pas tout le temps?

Moulinex - Quand je n'en fais pas, c'est que je n'aime pas le jeu.

Seb - Pourtant, il y a des jeux bien notés qui ne comportent pas de vanne dans la signature.

Moulinex - C'est que je reconnais que le jeu est bien, mais bon, il ne me branche pas, quoi.

Seb - C'est marrant, je fais pareil, mais moi c'est en donnant une note globale impaire. Ça veut dire que je me rends compte que le jeu est bien, mais qu'il ne me plaît pas.

Moulinex - Ah ouais?

Seb - Ouais.

Vous savez maintenant ce qu'ils pensent réellement des jeux qu'ils testent.



UN JOYSTICK

Spectravidéo, fabricant de joysticks depuis l'aube des temps, vient de lancer une filiale nommée Logic 3, qui fabrique devinez quoi? Des joysticks. Ça doit être une magouille financière, parce que c'est pas très utile de monter une filiale pour fabriquer des joysticks quand on est déjà soi-même fabricant de joysticks. Quoiqu'il en soit, on n'est pas du fisc et leurs problèmes ne nous regardent pas. Ce qui est plus intéressant, c'est leur nouveau joystick, le Sting-Ray, façonné comme un flingue, qui se tient aussi bien de la main gauche que de la droite et est équipé de micro-switchs. Il existe pour Nintendo, Sega et pour micros et devrait être en vente dès ce mois-ci. Vous voilà prévenus.



... TELEX... TELEX... TELEX...

Railroad Tycoon, de Microprose, va être converti sur Super Famicom.

Super GridRunner est actuellement ré-édité en Grande-Bretagne en colection budget, c'est-à-dire à moins de 100 francs sur 16 bits. Incidemment, il y a aussi SDI et Colorado dans la même collec. Pourrait-on l'importer en France à ce prix-là, s'il vous plaît?

Marrant: le 28 janvier dernier, le Wall Street Journal (le canard financier le plus lu dans le monde, et le plus sérieux) annonçait que Microsoft laissait tomber OS/2. Microsoft s'est empressé de nier vigoureusement en envoyant des communiqués de presse à tous les journaux du monde entier, mais il n'y a pas de fumée sans feu (sauf par temps de brouillard, comme dit Luis Rego)...

Electronic Arts, depuis sa fondation en 1983, a vendu 15 millions de jeux.

Accolade, qui était jusqu'à présent "hébergé" en Europe par The Sales Curve, la boîte qui a créé SWIV, vient d'annoncer qu'il allait monter une filiale européenne à part entière. C'est Elvira qui va être contente.

Virgin Mastertronic vient de racheter les droits de cinq jeux d'Infocom supplémentaires: Zork 2, Zork 3, Sauceror, Enchanter et Deadline. Et toujours pas de Bureaucracy à l'horizon. J'espère qu'il fera partie de la troisième fournée.

Acclaim, un éditeur bien connu de cartouches Nintendo, vient d'annoncer son intention de développer des jeux sur PC. Il est probable que dans un premier temps ils choisissent d'adapter leurs jeux existants (comme Fortress of Fear, par exemple) plutôt que de créer de nouveaux jeux.

PREVIEW

GAUNTLET 3D



Nous connaissions déjà les deux premiers épisodes de Gauntlet, deux très bons titres qui ont eu beaucoup de succès, et voici qu'US Gold sort le troisième volet d'une aventure en deux parties qui devient ainsi une trilogie, donc.

Cette fois vous n'avez pas que quatre personnages disponibles, mais huit. Outre la Walkyrie, le guerrier, l'elfe et le magicien, vous disposez de monstres assez ignobles mais plutôt doués au combat. La particularité de cet épisode, et vous l'avez compris avec le titre ou en voyant les photos, c'est qu'il est en 3D. Enfin, pas en 3D faces pleines ou un truc dans le genre, non, ce serait absurde pour un jeu d'arcade, mais en perspective cavalière.

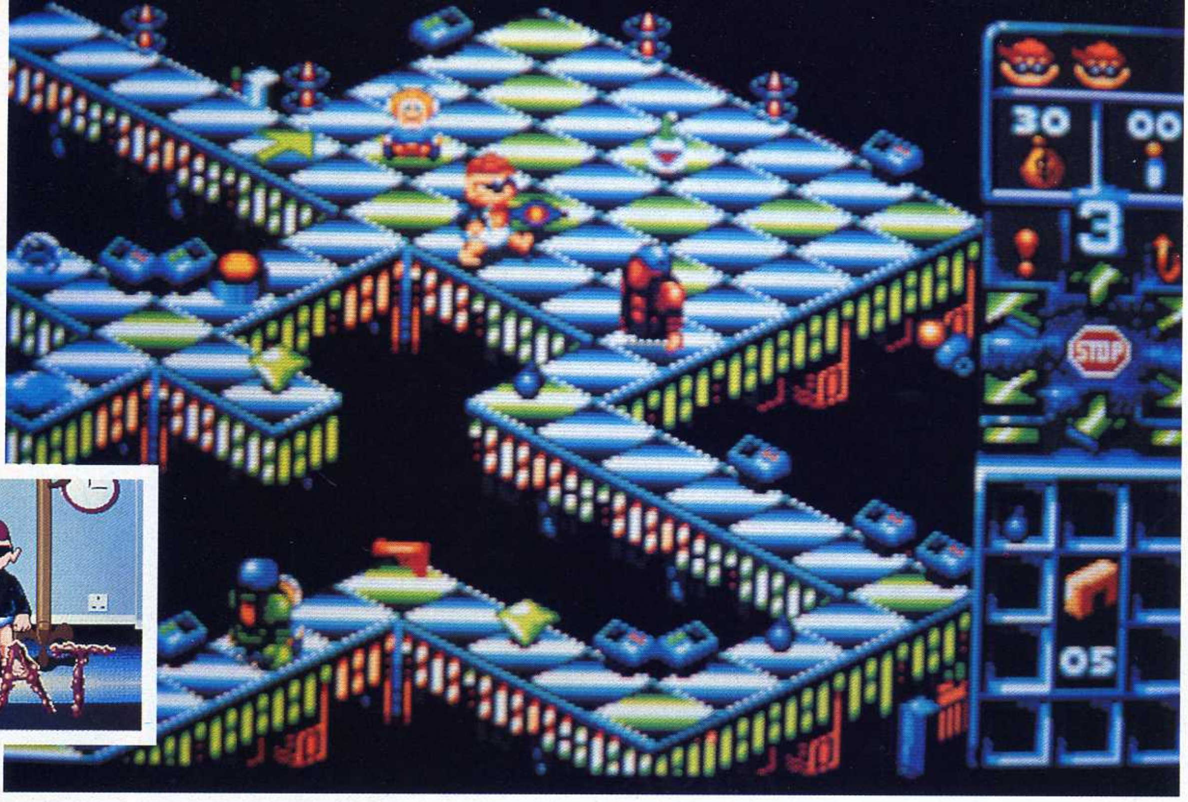


Les personnages évoluent toujours au milieu de fantômes, ils ramassent toujours des trésors, et doivent toujours trouver les passages secrets qui mènent aux tableaux suivants. Mais là, on trouve de vrais décors, en pierre, des arbres, des buissons, des maisons, et les persos passent allègrement devant, entre, et derrière ces obstacles.

Bientôt disponible sur CPC disk, ST et Amiga. Photos sur Amiga.



news previews





PETITE PESTE

Brat est un bébé d'une douceur et d'une gentillesse remarquables. Du moins, le jour. La nuit, lorsqu'il rêve, c'est une teigne de la pire espèce. Il rêve qu'il part dans le mode des jouets, ou dans l'espace, ou à la fête foraine, et qu'il fait chier tout le monde. Seulement voilà, ça reste un bébé. C'est pour ça qu'il a besoin de vous, il n'arrive pas à retrouver son chemin pour sortir de ses rêves. Vous devrez le guider à travers trois mondes en 3D isométrique, en ramassant des objets, en castagnant tous ceux qui s'opposent à sa progression, en évitant tous les pièges qui parsèment son chemin. Vous pourrez retrouver votre âme d'enfant dans deux mois, sur ST et Amiga, grâce à Brat de Mirrorsoft.

THE HMS SOUND TRACKER

The HMS SOUND TRACKER est un logiciel de musique qui emploie le procédé SoundTracking (reproductions de 4 sons échantillonnés en même temps). Il permettra de créer et de jouer des partitions sur quatre voies. Vous pourrez utiliser votre clavier ou un synthétiseur Midi pour tapoter vos partitions. La sortie sonore s'effectue sur le moniteur (pour les STF), sur les 2 prises RCA de votre STE, ou sur les cartouches suivantes: St Replay, Replay Pro, Pro Sound et Mv-16.

Vous pourrez récupérer tous les modules Soundtracker et Noisetracker sur Amiga et les réutiliser sur votre Atari.

Le logiciel sera vendu avec un utilitaire pour imprimer vos partitions, une importante bibliothèque d'instruments, de nombreux exemples de musiques, des sources (en GfA, Omikron, C et Assembleur) qui vous permettront d'incorporer vos réalisations à vos programmes.

THE HMS tourne sur n'importe quel Atari, monochrome ou couleur et quelque soit sa taille mémoire (plus il y a de mémoire et plus la partition pourra être longue!). Il est disponible dans toutes les bonnes boulangeries au prix de 350 francs.

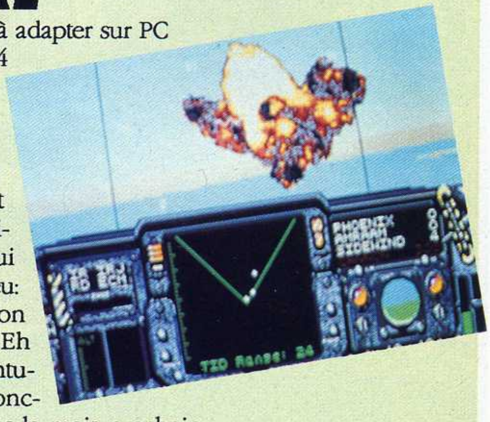


ÇA SENT LE SAPIN

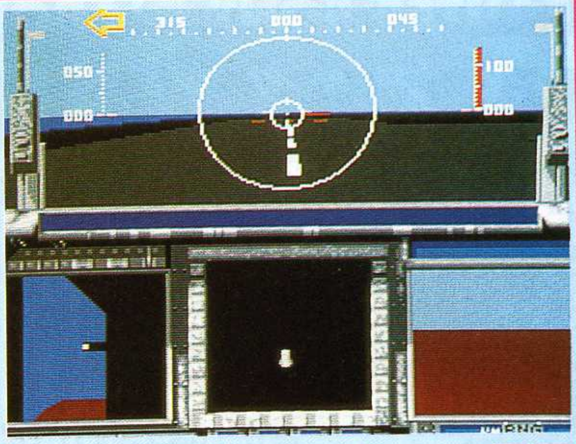
Cinemaware, la boîte responsable de Defender of the Crown, entre autres, a des problèmes d'argent: 25 personnes, tous des développeurs, viennent d'être licenciés. Il n'en reste plus que 15. Electronic Arts a failli racheter la boîte, et au dernier moment a annulé le deal. Ça sent le sapin...

FONCTIONNAIRES DE L'AVENTURE

Activision s'est décidé à adapter sur PC son simulateur de vol F14 Tomcat. Après avoir décollé d'un porte-avion, vous devrez accomplir les habituelles missions contre d'autres zincs, armé de tout ce dont un pilote belliqueux peut rêver. Ce qui est rigolo, c'est le but du jeu: être un si bon pilote qu'on est nommé instructeur. Eh oui, le seul rêve des aventuriers, c'est de devenir fonctionnaire! On en saura plus le mois prochain...





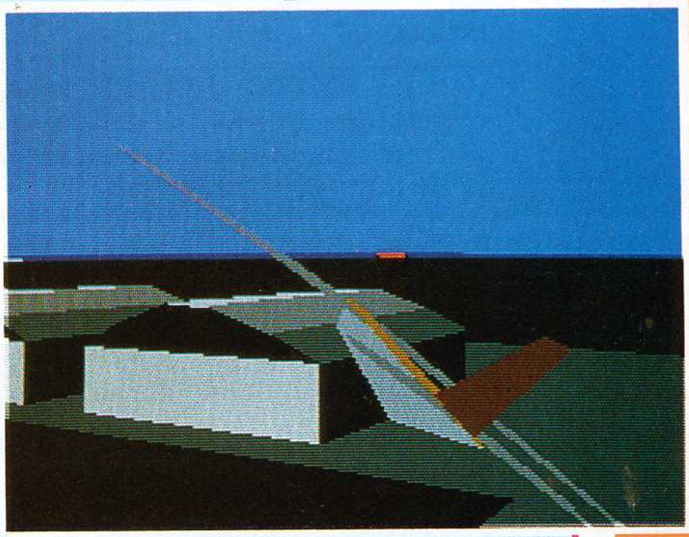


PREVIEW

F15 Strike Eagle II

Microprose change d'avion comme de chemise, et après F19 Stealth Fighter, voilà qu'il nous propose F15 Strike Eagle II, sur Amiga. Beaucoup d'améliorations par rapport à la dernière simulation de l'éditeur: un tableau de bord beaucoup plus complet qui évitera au joueur de manipuler le clavier trop souvent et de passer d'écran en écran, une plus grande rapidité d'affichage pour les scènes en 3D faces pleines très détaillée, 11 vues disponibles, et deux nouvelles zones de combat par rapport aux missions précédentes: L'Europe centrale et le Cap Nord.

La variété des paysages rencontrés est assez impressionnante, et pour les possesseurs de F19, il y a la possibilité d'utiliser les scénarios de ce dernier. Histoire de se venger là où vous aviez perdu avec un autre avion moins adapté au combat. Disponible sur Amiga au mois de mai, chez Microprose, au prix de 300 francs environ.





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

CELICA GT4 RALLY	109/149F
CHIPS CHALLENGE	109/159F
NARC	109/159F
SUPER MONACO GP	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
TURRICAN 2	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

APPRENTICE	99/149F
ADIDAS C. CHIP SOCCER	129/179F
DISC	149/199F
F16 COMBAT PILOT	149/199F
JUDGE DREDD	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHTBREED (JEU DE ROLE)	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
OUT BOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SLIDERS	ND/199F
SWAP	ND/199F
WELLTRIS	149/199F

TOP 10 AMSTRAD

SECRET AGENT	109/159F
GOLDEN AXE	109/149F
LOTUS TURBO ESPR.	109/149F
PUZZNIK	109/159F
SUPER CARS	109/149F
STRIDER 2	109/159F
SHADOW of the Beast	129/159F
SHADOW WARRIORS	99/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
NINJA TURTLES	109/159F

ART DE LA GUERRE	ND/249F
ADV. DESTROYER SIM.	169/229F
BLOODWYCH	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
E SWAT	109/159F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
LINE OF FIRE	109/159F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149F
MOKOWE	ND/199F
MYSTICAL	149/199F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
NIGHT BREED (ACTION)	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/179F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SIM CITY	149/199F
SNOW STRIKE	109/149F
STUN RUNNER	99/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
SUPER SQWEEK	149/199F
TARGHAN	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F
UN SQUADRON	109/159F

3615 MICROMANIA . Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Gameboy à gagner chaque semaine !

LA CONSOLE GX 4000

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console GX 4000

TOP GX4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat)	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir

SnowBrother	295F
Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
Toki (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette US Gold (plus une montre digitale **GRATUITE**)	109F
Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY TOPSTAR	295F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199F
Cordon pour le branchement de 2 manettes	49F
Câble Magnéto AMSTRAD	49F
Câble d'extention pour joystick	49F
Câble de TELECHARGEMENT	49F

DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes vierges	29F
4 Disquettes vierges	99F
10 Disquettes vierges	195F

1 an de garantie sur tous les logiciels

OFFRE SPECIALE ANNIVERSAIRE MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F
+ Forgotten World + Thunderblade
+ Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

LES 100 % A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type
+ Titan + 1 Autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

Barbarian 1 + Barbarian 2	59/99F
Les Incorruptibles	59/ND
Ocean Dynamite	59/ND
Le Monde l'arcade	99/149F
La Compil' Ocean	99/ND
Chase HQ	ND/99F
The Strider	ND/99F
Moonwalker	ND/99F
Ghouls'n Ghosts	ND/99F
Cabal	ND/99F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

MICRO CLUB

N°1	Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)
N°2	Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)
N°3	Out Run + Road Blaster (Course auto)
N°4	Enduro Race + Super Hang On (Course moto)
N°5	Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)
N°6	Grysor + Green Beret (Combat)
N°7	California Games + Winter Games (Sim. sport)
N°8	Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)
N°9	Platoon + Predator (Action)
N°10	Crazy Cars + Supersprint (Course auto)
N°11	Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)
N°12	Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°13	Renegade + Target Renegade (Combat de rue)
N°14	Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°15	Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°16	Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°17	Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°18	Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°19	Quartet + Rampage (Arcade)
N°20	Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°21	Thunderblade + 1943 (Arcade) NOUVEAU
N°22	Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°23	Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°24	Afterburner + Starwars (Arcade Espace) NOUVEAU

Compilations AMSTRAD

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
+Shinobi
+Double Dragon 2
+Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 149/229F
+Batman le film
+Indiana Jones Action
+Robocop +Ghostbusters 2

LES CHEVALIERS 149/199F
+Strider +Ghouls'n Ghost
+Dynasty Wars
+Black Tiger
+Led Storm **(Gratuit)**

LA COLLECTION N°2 175/249F
+Dragon Ninja
+Ocean Beach Volley
+Wec le Mans +Bubble Bobble
+Wonderboy + Arkanoid 2
+Match Day 2 +Basket Master
+Supersprint +Flying Shark
+Renegade

LE MONDE DES MERVEILLES 149/199F
+New Zealand Story
+Rainbow Island
+Super Wonderboy
+Bubble Bobble

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
+Turbo Out Run
+Crack down
+Superwonderboy
+Thunderblade

10 JEUX SPECTACULAIRES 149/199F
+ Impossamole + E Motion
+ Hot Shot + Skate Crazy
+ Footballer of the Year 2
+ Street fighter
+ Side Arms
+ Road Runner
+ Butcher hill
+ Night Raider

LES JUSTICIERS N° 2 149/199F
+Ghostbusters 2
+Cabal +Opé. Thunderbolt

LES AVENTURIERS 149/199F
+Indiana Jones Action
+The Strider +Vigilante
+Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 145/195F
+Dragon Ninja +Robocop
+Rambo 3

LES MAITRES NINJA 129/179F
+Double Dragon
+Last Ninja 2

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
+ Stormlord + Super Scrambble + Skate Crazy
+ Night Raider + Artura
+ Dark Fusion
+ Gary Lineker Hot Shot
+ Arcade Football
+ Technocop
+ Motor Massacre
+ Marauder + Hate

ONE, TWO ND/249F
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2+ One

NRJ 159/249F
+ North and South
+ Tintin sur la Lune
+ Fire and Forget
+ Teenage Queen
+ Hostages

CRAZY STARS 149/199F
+ Crazy Cars 2
+ Cauldron 2+ Wild Streets
+ Gazza

DOUBLE ACTION 149/199F
+Double Dragon
+Wec Le Mans
+Real Ghostbusters
+Daley Thompson Olymp.

Des prix complètement "lemmings" dans les magasins MICROMANIA !!



DES PRIX LEMMINGS... DES PRIX LEMMINGS...

LEMMINGS	AMIGA	~~249 F~~	179 F
OBITUS	AMIGA	~~349 F~~	199 F
BEAST 2	AMIGA	~~349 F~~	199 F
KILLING GAME SHOW	AMIGA	~~249 F~~	149 F
BEAST + INFESTATION	ATARI ST	~~249 F~~	179 F
NITRO	ATARI ST	~~249 F~~	99 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F

3615 MICROMANIA
Une GAME BOY à gagner chaque semaine

MICROMANIA VELIZY 2 — NOUVEAU

Rayon Game Boy en libre service

Cadeau Spécial Ouverture:

- Une Montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
- ou une Pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy

(Offre valable jusqu'au 30 mars 91)



Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE — NOUVEAU

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre Caumartin
Tél. 42 82 58 36

PRINTEMPS NATION

2125, cours de Vincennes
4ème étage
75020 Paris
Métro et RER Nation
Tél. 43 71 12 41

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA



1490 F
plus 1 jeu gratuit au choix

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Pacman (Arcade)	395F
Junction (Arcade)	395F
Columns(Reflexion)	295F
Warehouse Man	295F
Dragon Crystal (Réflexion)	295F

AUTRES TITRES À VENIR

Chase HQ(Arcade)	395F
Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Popo Breaker	395F
Pro Baseball (Sim.)	295F
Psycho World	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Shangai 2 (Arcade)	395F
Super Golf	395F
US Mahjong	295F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

J 19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**	**+ 20 F**
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	**F**

Nom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC 1512 ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

IMMEDIAT !! Chez MICROMANIA, les consoles Megadrive et Lynx baissent de prix !!!

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur

~~1790F~~ **1449F**




Altered Beast (Jeu d'Arcade)

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Beanball Benny	449F
Bimini Run	449F
Crackdown	449F
Dando	449F
Dick Tracy	449F
Fantasia	449F
Gain Ground	369F
Giares	449F
Hellraiser	449F
Joe Montana Foot.	449F
Ka Ge Ki	449F
Land Buster	449F
Macross	449F
Musha	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Twin Hawk	369F
Wonderboy 3	369F
Wrestle War	449F

TOP 20 MEGADRIVE

Strider (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Plateforme)	399F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Super Volleyball (Sim.)	449F
E Swat (Arcade)	369F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghostbusters (Action)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Strategie)	449F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F

NOUVEAU

ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	175F

After Burner 2 (Arcade)	369F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Américain)	369F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Final Zone (Arcade 3D)	449F
Golf (Simulation)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Hell Fire (Arcade)	449F
Herzog Zwei	369F
J Buster Boxing (Simulation)	449F
J. Madden Football (Foot Américain)	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
New Zealand Story (Plateforme)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Simulation)	369F
Super Basketball (Simulation)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

CARTOUCHES EN PROVENANCE DIRECTE DU JAPON

- *Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises*
- *Notice en langue étrangère*

Allsia Dragoon	449F
Bahamood	449F
Batman	449F
Battle Golfer	449F
Cobra Commando	449F
Dangerous Land	449F
Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
Elemental Master	449F
Fatman	449F
FZ Axis	449F
Heavy Unit	449F
Jenov	449F
Junkucheon	449F
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	449F
Rainbow Island	449F
Ring Side Angel	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wrestle Ball	449F

La première portable avec écran couleur !

La LYNX

~~1250F~~ **990F**

+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag) + le Pare-Soleil



ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume-cigare)	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab..)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Sqwash	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade-Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade-Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

AUTRES TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F

La Turbo GT de NEC

2450F

Un graphisme époustouflant !



TOP 10 NEC

PC Kid	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Super Star Soldier	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Jacky Chan	345F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Burning Angel	299F
Avenger	299F
Tony Shop Boy	299F
March'n Maze	299F
Cadash	299F
Cyber Combat	299F
Legend of 3 Heroes	299F
Wondor Momo	299F
Final Match Tennis	299F
Over Ride	299F
Chiki Chiki Boy	299F
Moto Roader 2	299F

Batman	299F
Battle Ace	299F
Bomber Man	345F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Hyperload Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	299F
Momo Show	299F
New Zealand Story	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
Ordyne	299F
Psycho Chaser	299F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Rastan Saga	299F
Shinobi	299F
Splatter House	299F
Son Son 2	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Tennis	299F
Zipang	299F



La GAMEBOY une qualité de jeu incomparable !!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

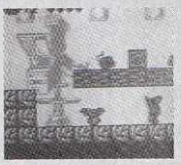
SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

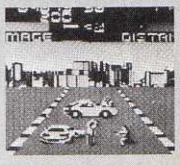


La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat

LES HITS SUR GAMEBOY

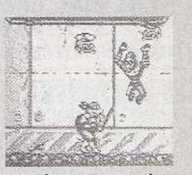

Robocop (Arcade)

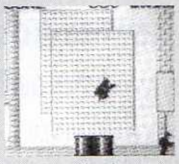

The Gremlins 2 (Arcade)


Chase HQ (Course Auto)


Contra (Style Gr. Beret)

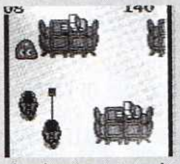

Double Dragon (Arcade)


Turtle Ninja (Arcade)


Batman (Plateforme)

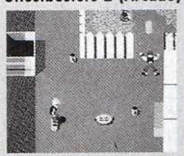

Balloon Kid (Plateforme)

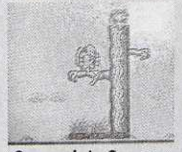

Spiderman (Arcade)


Ghostbusters 2 (Arcade)


Castle Vania(Action)


Boulder Dash(Arcade)


Skate or Die (Skateboard)


Gargoyle's Quest (Plateforme)


F1 Race (Course Auto)

Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcad)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
Hunt for Red October	245F
Jordan VS Bird (Basket)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Ninja Boy (Art Martial)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Mickey Mouse 2 (Plat.)	245F
Monster Truck (T. T. 4X4)	245F
Pacman (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F
Super Chinese Land (Plat)	195F
Twin Bee (Arcade)	245F

TOP 15 GAMEBOY	
Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mut. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vamp Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F	
After Burst (Action)	145F
Asmik World (Plateforme)	145F
Cadellac (Reflexion)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Funny Field (Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Penguin Wars (Arcade)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Puzzle Road/Daed. Opus	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	**245F**
Battle Bull (Arcade)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Plateforme)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	175F
Dextérity (Réflexion)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	**245F**
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Final Fantasy (Aventure)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	**245F**
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander(Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Action/Cbt.)	195F
Mercenary Force (Aventure)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	**195F**
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	**195F**
Northstar Ken (Kung Fu)	**245F**
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	**245F**
Penguin Boy (Réflexion)	**245F**
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	**195F**
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Pro Wrestler (Simul. Catch)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	**245F**
Side Pocket (Billiard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Super Marioland (Platforme)	**195F**
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Volley Fire (Arcade)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !! Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir



SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.





ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.





GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.

SACOCHE DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo

PC Compatible

POWER CRASH 299 F
+OUT RUN
+THUNDERBLADE
+FORGOTTEN WORLDS
+STRIDER
+LAST DUEL

TITUS ACTION 349F
+ CRAZY CARS 2
+ KNIGHT FORCE
+ FIRE AND FORGET
+ TITAN

PC GOLD HIT 2 299F
+ E MOTION
+INDY ACTION
+MOONWALKER
+HEAVY METAL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BARD'S TALE 3	299F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
DUNGEON MASTER	399F
F29 RETALIATOR	299F
IT CAME FROM THE DESERT	349F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
NARC	299F
PANG	299F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
Z-OUT	249F

TOP 10 PC COMPATIBLES

RED BARON	399F
LORDS OF THE RINGS	349F
OPERATION STEALTH (256 COUL.)	349F
MURDER	249F
KICK OFF 2	299F
MIDWINTER	349F
RISE OF ROHAN	399F
RICK DANGEROUS 2	249F
WING COMMANDER	349F
WING COMMANDER MIS.DISC 1	149F

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

BETRAYAL 349F
Une épopée Fantastique par Microprose.

AUTRES NOUVEAUTES

4D SPORT BOXING	299F
ALCATRAZ	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
ART OF WAR AT SEA	349F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	**299F**
CASH FLOW	259F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CRIME WAVE	**299F**
DYNASTY WARS	**249F**
ELITE +	349F
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
FINAL BATTLE	299F
GENGHIS KHAN	**399F**
HORROR ZOMBIES	249F
KILLING CLOUD	299F
LEMMINGS	249F
LIGHTSPEED	399F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	249F
MEAN STREETS	**299F**
MIG FULCRUM 29	**399F**
MUDS	249F
NIGHTBREED JEU DE ROLE	299F
REACH FOR SKIES	349F
RIDERS OF ROHAN	249F
RISE OF THE DRAGON	399F
SECRET WEAPONS	**349F**
SLIDERS	249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	**299F**
STUN RUNNER	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	**299F**
TOURNAMENT GOLF	249F
WARLORD	**299F**
WING COMMANDER MIS.DISC2	**149F**

SIMEARTH 399F
LA SUITE DU FAMEUX SIM CITY
Vous allez cette fois prendre en main le destin de la planète

OFFRE SPECIALE
INDY AVENTURE
+ ZAC MACCRACKHEN 299F
Textes à l'écran et manuels en français

4D SPORT DRIVING	299F
ARCHITECTURE 1	199F
ARCHITECTURE 2	199F
BATTLE CHESS 2	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUDOKAN	249F
BUCK ROGERS	349F
CENTURION	249F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
COUNTDOWN	299F
COVERT ACTION	349F
CRASH COURSE	299F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F
DRAGON'S BREATH	299F
EXPLORA 3	299F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
GEISHA	299F
HARD DRIVN' 2	299F
HARD NOVA	299F
IMPERIUM	299F
INDY 500	249F
INFESTATION	299F
ITALY 90	249F
INTERPHASE 3D	249F
KING QUEST V	399F
KNIGHTS OF THE SKY	399F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
LIFE AND DEATH 2	299F
LINKS	399F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
MOONBASE	449F
MONKEY ISLAND	299F
MONTY PYTHON	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F



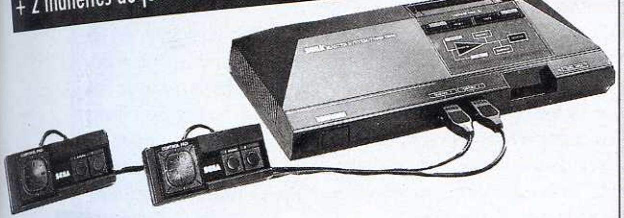
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

NIGHTBREED ACTION	299F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	249F
OPERATION STEALTH	299F
PANZA KICK BOXING	289F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
PRINCE OF PERSIA	249F
RA	249F
SHANGAI 2	349F
SILENT SERVICE 2	349F
SIM CITY	299F
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	299F
SWAP	249F
TENNIS CUP	249F
TURTLES NINJA	299F
TV SPORT BASKETBALL	349F
ULTIMA VI	299F
WELLTRIS	259F
WOLF PACK	349F
WONDERLAND	349F
ZELIARD	249F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

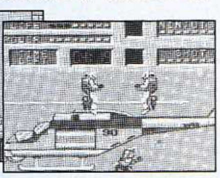
LA CONSOLE 749F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux + le câble Péritel



Deux nouveautés d'enfer !!



Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable*



Cyber Shinobi
Des combats démoniaques

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	990F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR MASTER SYTEM/MEGADRIVE NOUVEAU	329F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

NOUVEAUTES

Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Columns	285F
Battle Squadron	325F
E Swat	295F
Gain Ground	285F
Gauntlet	325F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Paperboy	325F
Parlour Games	295F
Ultima IV	325F

TOP 15 SEGA

Super Monaco GP	325F
Golden Axe	325F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy M.L.	295F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
After Burner	325F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F

OFFRE SPECIALE

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

Aérial Assault	325F
Alex Kidd in Shin. World	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scrambble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy	285F
World Games	285F
World Soccer	285F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

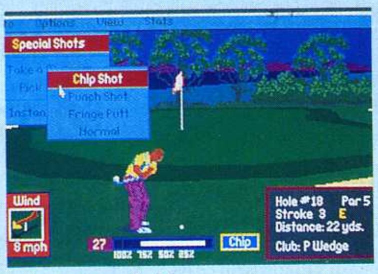
POUR COMMANDER
92 94 36 00
Depuis Paris composer le 16 92 94 36 00
3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le Bon de Commande de la première page
A envoyer à
MICROMANIA - BP 114
06560 Valbonne
Sophia-Antipolis

news previews

CHEZ ELECTRONIC ARTS, C'EST LE MOIS DE L'AMIGA !



Centurion.

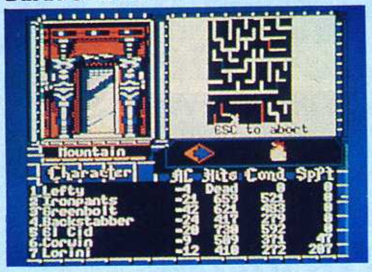


P.G.A. Tour Golf.



Ski or Die.

Bards Tale III



Voici un certain nombre de sorties prévues pour ce mois-ci chez electronic Arts, qui sont toutes des versions Amiga très attendues de programmes déjà sortis sur ST ou PC.

Il y a d'abord Bard's Tale III, qu'il n'est plus besoin de présenter. Il y a aussi Centurion: Defender of Rome, un wargame qui se passe dans la Rome antique. Et puis Ski or Die, la suite de Skate or Die. Ainsi que PGA Tour Golf. Et pour finir, Warlords, un jeu de rôle classique. Il était temps, hein?

GUERRE: ÇA SUFFIT

Figurez-vous que le Festival des Jeux de Cannes dont nous vous parlions le mois dernier est carrément annulé. Le motif: on ne s'amuse pas pendant que nos soldats se font éclater les tripes en Irak. Alors je vais me permettre deux ou trois réflexions. D'abord, si on doit vraiment arrêter de s'amuser, il aurait fallu arrêter le Paris-Dakar, et il faudrait fermer les salles de cinéma et les bars cannois, monsieur le maire: un peu de cohérence. Ou alors, ça veut dire que les troquets et les salles de cinéma ne sont pas vraiment amusants, alors que le Festival, lui, l'est. Ça me paraît un peu bancal, comme raisonnement. Ensuite, cette guerre, on n'est pas tous pour. Ceux qui sont contre ont le droit de s'amuser, même si c'est mal vécu par les autres. S'ils le vivent mal, ils n'avaient qu'à pas la déclencher, non? Pourquoi pas le couvre-feu, aussi? Et pourquoi on arrêterait pas la télé, pendant qu'on y est, qui est quand même une sacrée source de distraction? Et puis il faudrait couper l'électricité, parce que je connais quelques anti-patriotes qui passent une bonne partie de leurs journées à, tenez-vous bien, jouer sur des consoles! Pendant que nos soldats se font tuer en Irak, vous vous rendez compte? Quel manque de civisme!

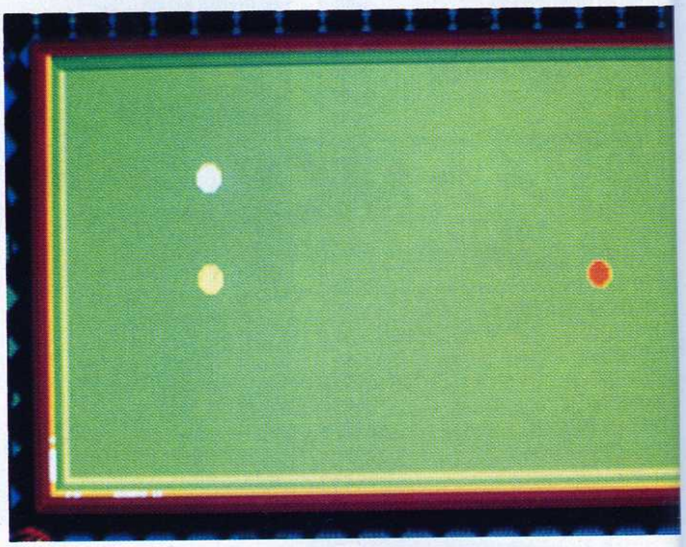


Bref, je tenais à dire que le maire de Cannes en fait un peu trop. Et c'est dommage, parce que ce festival est le premier du genre. Va-t-il s'en relever? On ne le saura malheureusement que l'année prochaine. Prions.

ESAT CASSE LES PRIX!

Dès aujourd'hui, Esat Software écrase ses prix. Vous trouverez désormais Discoscopie version 3.0 sur Atari ou Discoscopie version 2.0 sur Amiga au prix de 250 francs. C'est un copieur et éditeur de secteurs, l'outil indispensable aux grands bidouilleurs et lecteurs de Jeux Crack.

Vous trouverez aussi SPACK sur Atari pour 290 francs. Lui, c'est un générateur de démos (le soft idéal pour les mecs qui veulent en mettre plein la vue à leurs potes, sans pour autant toucher une bille en programmation).



UN BON COUP DE QUEUE

(Ça va, ça te fait rire, ça?) (Excusez-moi, je sais qu'on ne commence pas un article par une parenthèse, et qu'on n'utilise pas un journal pour ses messages personnels, mais je fais ce que je veux). Voici, grâce à Infogrames, le jeu de billard le plus complet jamais sorti sur micro. Il comporte une table française (sans trous), avec deux règles: jeu normal et trois-bandes, une table américaine (là encore, deux règles, jeu à 15 ou jeu à 8) et une table martienne, à huit côtés, et avec deux règles, dont je vous ferai grâce, ce sont des règles martiennes (tous les 23 jours) (ça te fait rire?) (excusez-moi). La représentation s'effectue en 2D et en 3D, au choix, on peut sauvegarder des parties, on peut jouer à deux, et même contre l'ordinateur qui gère cinq adversaires de forces différentes. Ça s'appelle Billiard 3D (c'est pas de la nouvelle orthographe, c'est de l'anglais, ou plutôt de l'américain), et ça devrait sortir sur 16 bits à la fin du mois d'avril...



HERO QUEST

PREVIEW

Tiré du jeu de plateau de MB, jeu d'initiation au jeu de rôle ayant eu un immense succès en France, Hero Quest débarque sur nos micros, et tout d'abord sur ST. Vous dirigerez quatre personnages dans une aventure où ils devront trouver le trésor perdu, thème on ne peut plus classique. Le monde fantastique dans lequel évoluent les personnages de Hero Quest est peuplé d'elfes, de sorciers, de nains et de guerriers en tout genres. Chacun de vos personnages a des caractéristiques différentes, vous les dirigez séparément, dans des décors en 3D, en perspective cavalière. Les actions, les déplacements, et les combats sont commandés à l'aide d'icônes placés sur l'écran. Lorsque nécessaire, une fenêtre apparaît avec un texte explicatif, en anglais, expliquant ce que vous venez de ramasser. C'est par l'intermédiaire de menus du même type que vous pourrez lancer des sorts afin d'obtenir des pouvoirs particuliers, ou de battre des ennemis un peu trop dangereux.

Entièrement animé, et très joli graphiquement, Hero Quest semble promettre un soft de bonne qualité. A vérifier bientôt sur ST, Amiga et sûrement PC.





CLONE

Voilà enfin le premier clone de Populous et de PowerMonger. On a toujours tendance à rejeter les clones, en disant: "ce n'est qu'une copie, le concept n'est pas original". Pourtant, ça existe dans tous les domaines: c'est comme ça que naît une mode musicale. Un type fait un truc un peu spécial, d'autres le reprennent, et souvent l'améliorent. C'est pour ça qu'on attend ce clone avec impatience: Mirrorsoft et l'équipe de développement Sensible Software (créateurs de Wizball et d'International 3D Tennis) ont-ils réussi à faire mieux que les deux programmes de référence pré-cités? Ça semble en tous cas en bonne voie, si on en juge par les caractéristiques annoncées: une panne en plein espace vous oblige à atterrir sur une planète vierge, en même temps que trois de vos ennemis (gérés par l'ordinateur). A vous de faire prospérer cette planète et votre peuple. Vous commencez à l'âge des cavernes, et vous pouvez évoluer jusqu'à la seconde guerre mondiale, et même plus. Comme l'évolution ne se fait pas partout de la même façon, vous pouvez avoir des hommes des cavernes qui possèdent la bombe atomique, et des peintres de la renaissance qui se battent à la masse d'armes. Plus d'inévitables OVNI, puisqu'après tout vous venez de l'espace. Pour l'instant, nous n'avons vu que des photos, mais on attend le jeu avec impatience. Au fait, ça s'appelle Mega-lo-mania et ça sort très bientôt sur 16 bits...

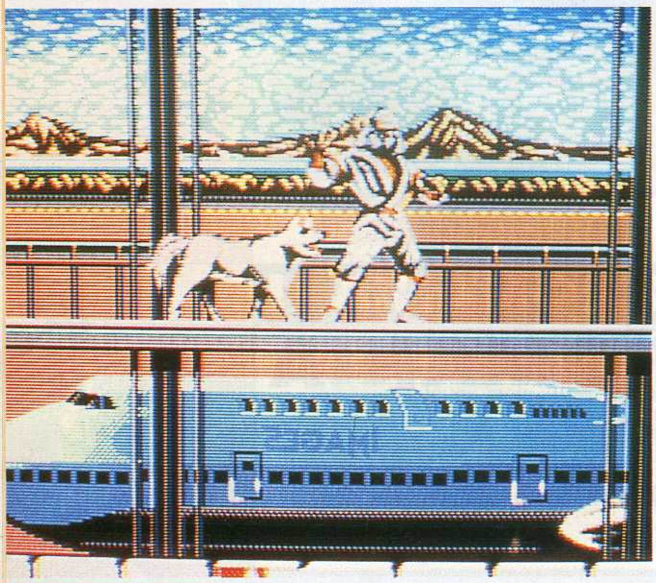




NIJINSKI NINJA DE L'OMBRE

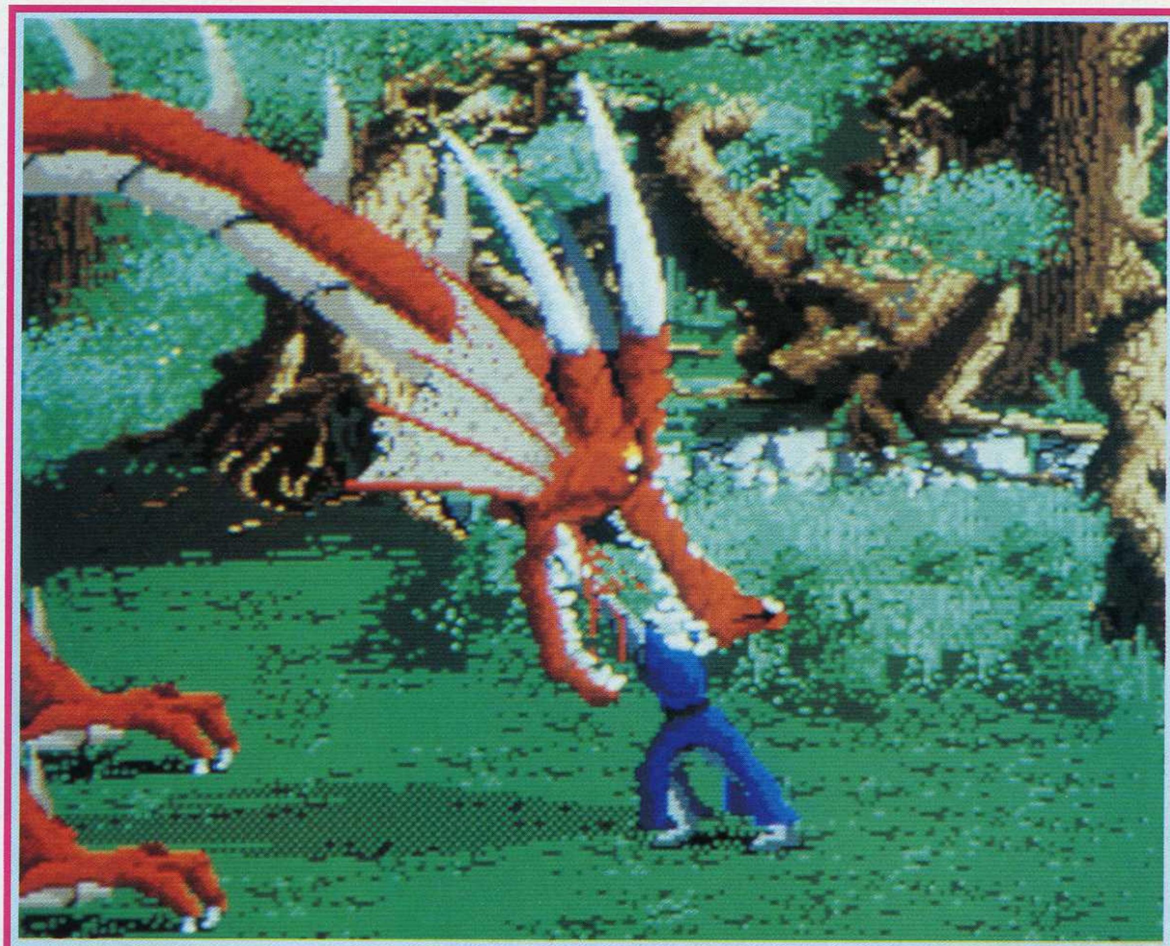
Us Gold est en train de terminer Shadow Dancer, la suite de Shinobi, pour les ordinateurs ST, Amiga et Amstrad. Il devrait sortir au mois de mai. Rappelons brièvement que dans ce jeu vous dirigez un jeune ninja qui devra combattre de dangereux terroristes, à l'aide de son loup blanc. Quinze niveaux de quatre rounds chacun sont prévus. De quoi mettre vos connaissances des arts martiaux à l'épreuve. D'ici là, entraînez-vous sur la version originale, en arcade, de Sega.





KENDO

Kendo, bizarrement, est un constructeur français. Oui, bon, d'accord, ça fait plutôt penser à un sport japonais. Le marché des plaques vidéo étant dominé par le pays du soleil levant, avoir un nom à la japonaise, ça sonne bien. Surtout quand comme Kendo on se place sous le signe de la créativité en plus de celui de l'importation et de la distribution. Kendo conçoit depuis bien longtemps des meubles vidéo qu'ils font ensuite fabriquer. Cette année le Zenith, leur dernière création, les place au zénith des meubles tant pour son design que son ergonomie. Avec toujours à l'esprit les problèmes de l'exploitant, Kendo s'est penché sur le RI2, l'équivalent d'un banc d'essai en miniature pour tous les types de meubles. Ayant comme le Miresis de Sisteme une mire pour les réglages des moniteurs, celui-ci dispose en plus des vérifications des contacts du pupitre (manettes, bouttons), de la sortie haut-parleurs, des tests d'entrée des tensions d'alimentation et de comptage de la carte de crédit (celle qui gère le monnayeur). Tous les différents contacts sont indiqués par des LED sur le boîtier du RI2; LED qui restent éteintes en cas de mauvais fonctionnement. S'insérant dans le meuble à la place d'une carte logique normale, il permet une recherche rapide des pannes mécaniques en plus du réglage de la géométrie de l'image (les déformations, quoi). Mais Kendo distribue aussi les produits de l'Italien Rimini Games, à savoir le cockpit de voiture à siège hydraulique Prima jaune ou rouge – très inspiré de Ferrari – et le Magnum GP qui n'est qu'un meuble classique mais destiné lui aussi exclusivement aux simulations. A noter que le Prima dispose d'un écran de 33 pouces (85 cm!), ce qui n'est pas commun. Tous deux servent en ce moment pour le jeu Round Up 5. Tout pour plaire aux exploitants et donc aux joueurs par leur intermédiaire puisque ce sont eux qui jouent sur les meubles Kendo dans leur salle de jeux préférée.

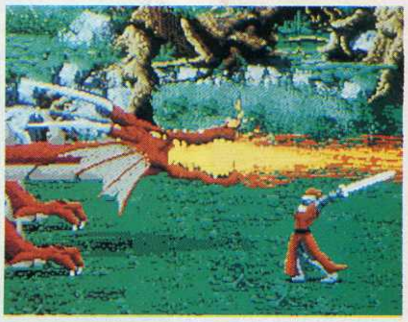


PREVIEW

PIERRE DE LUNE

Moonstone est le prochain jeu de Mindscape et à mon avis, cette pierre de lune vaut bien la pierre de l'autre. Bref, avec son ambiance moyenâgeuse à souhait et ses combats de chevaliers tout droit sortis d'un livre d'images pour enfants pas sages, il ravira le joueur adepte d'Excalibur et autres légendes arthuriennes. Va s'agir de jouer de l'épée pour espérer vaincre sinon, pas de pitié pour les croisés. N'empêche, méfiez-vous du souffle du dragon parce que cette pierre de lune n'a pas l'air d'être très ignifugée.











QUAND LES SINGES PARLENT FRANÇAIS

Le crétin de base a dû s'écrier en voyant les photos à proximité de cet article: "Les nazes, ils parlent encore de Monkey Island, alors que c'est un jeu sorti fin 90". Eh bien que ce crétin se taise, et qu'il observe plus attentivement les photos afin de constater que les textes qui s'y trouvent sont en français! Eh oui, grande nouveauté, le jeu a été traduit, et, pour une fois, pas de façon scandaleuse, puisque c'est une personne de Lucasfilm, une Française, qui s'est chargée de cette mission délicate. Et le résultat est surprenant. On retrouve tout l'humour de la version anglaise. C'est parfait.



Sinon, dois-je raconter l'histoire du jeu, et dire tout le bien que je pense de sa réalisation et de l'intérêt énorme de cette aventure? Hein? Non, le lecteur curieux de connaître ce jeu avant de l'acheter pourra se reporter au test paru dans Joystick N°11. The Secret of Monkey Island, Lucasfilm, en français, 300 francs environ.

ANCETRES

Les systèmes-expert, jusqu'à présent, se contentaient de mettre en liaison des causes et des effets. Généa-SE est un système-expert de recherche généalogique qui est un peu différent. Outre le fait qu'il permet de mémoriser et de présenter convenablement votre arbre généalogique, il vous explique comment faire pour le constituer. Si par exemple vous ne connaissez pas les parents de votre arrière-grand-mère, il vous conseille des tas de moyens d'obtenir des renseignements: à qui écrire, quel état-civil consulter, quelles mairies interroger, etc. En gros, il suffit d'appliquer les règles prescrites par le logiciel, même si on ne connaît strictement rien en généalogie, pour reconstituer sa famille en entier. Ça tourne sur PC, et vous pouvez obtenir des renseignements (et le soft) en écrivant à: Sys-Expert, 19 allée de la belle feuille, 91370 Verrières-le-buisson.



GOLF

Jack Nicklaus revient. En fait, je crois que madame Accolade est tombée amoureuse de lui, tout simplement. Pour faire appel à lui aussi souvent... Bref, voilà la quatrième disquette de terrains pour Jack Nicklaus Golf. Elle contient trois des terrains les plus durs de l'US Open: Pebble Beach Golf Links, Oakmont Country Club et Baltusrol Golf Club, que le grand Jack Nicklaus a tous gagné. A vous d'en faire autant. Cette disquette sera disponible dans le courant du mois.







SUPER CARS II

PREVIEW

Décidément, les programmeurs de Gremlin adorent les voitures. Ils nous avaient déjà développé Super Cars, et plus récemment Lotus Esprit Turbo Challenge, et v'là qu'ils reviennent dans nos colonnes, en preview, avec Super Cars 2, qui comme son nom l'indique est la suite de Super Cars, et non pas de Lotus Esprit.

Ce que nous avons vu du soft laisse penser que nous aurons affaire à un futur hit, l'action est toujours vue d'au-dessus, ça va vite, c'est difficile, hyper-maniable (heureusement), et très mignon graphiquement. Vous dirigez une voiture en lui donnant les indications de rotation, le bouton fire servant d'accélérateur.

Il est possible de jouer à deux, cette option choisie, la surface de jeu qui était plein écran est divisée en deux, une partie pour chaque joueur.

La version finale disposera de trois niveaux de jeu différents, de vingt circuits disponibles avec décors, allant de la montagne à la neige en passant par les dunes de sable, et permettra de ramasser des extensions pour votre véhicule (armes, turbos, etc...).

Commencez déjà à vous muscler le poignet, la compétition sera difficile.







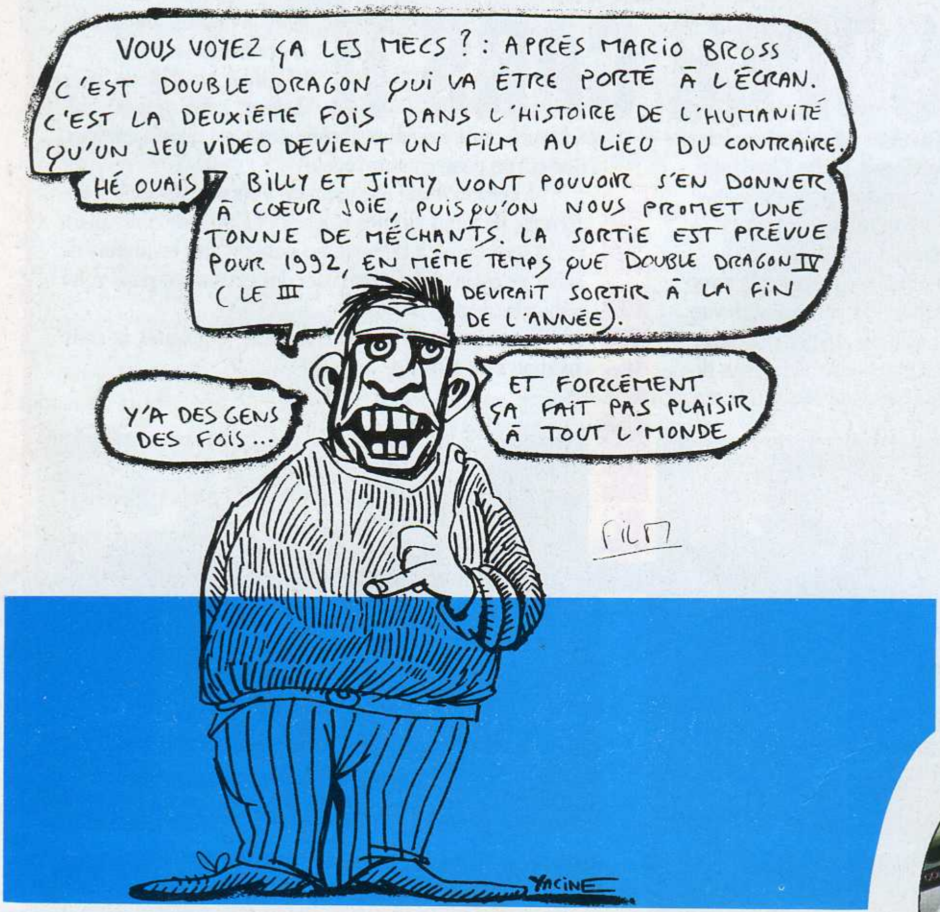






DER DES DER

Le dernier des Ninja n'en finit plus d'être le dernier. Il en sort encore un autre, tiens, justement. Le dernier? Le dernier, promis. Jusqu'au prochain. Donc, pour l'instant, il s'agit du dernier Ninja III, qui sort ce mois-ci sur Amiga, ST, PC et sur cartouche pour C64. Il y a 5 niveaux, les quatre premiers représentant l'eau, le feu, le vent et le vide. Le dernier Ninja doit, comme d'habitude, se bastonner contre tout le monde. C'est un véritable roquet, ce mec-là. Un hargneux. On croit qu'il est parti définitivement, et puis il revient, s'il vous plaît, laissez-moi latter encore deux ou trois mecs, un dernier petit atémi et je promets de disparaître à jamais. Et il ne disparaît pas. C'est un peu facile, comme procédé. Enfin, System 3 a trouvé un filon, ils l'exploitent...



FILM

Après Mario Bros, c'est Double Dragon qui va être porté à l'écran. C'est la deuxième fois dans l'histoire de l'humanité qu'un jeu vidéo devient un film, au lieu du contraire. Billy et Jimmy vont pouvoir s'en donner à cœur joie, puisqu'on nous promet une tonne de méchants. La sortie est prévue pour 1992, en même temps que Double Dragon IV (le III devrait sortir à la fin de l'année).

COMPIL

Virgin Mastertronic va sortir en avril une compil nommée The Magnetic Scrolls Collection, qui comprendra Fish (un extraordinaire jeu d'aventure), Guild of Thieves (un extraordinaire jeu d'aventure) et Corruption (un extraordinaire jeu d'aventure). A ne pas rater si vous parlez couramment anglais et si vous avez un ST, un Amiga ou un PC, c'est ce qui se fait de mieux.



DEUX BOUTONS ET DEMI

Voici une nouvelle race de souris: la Beetle (ça veut dire "scarabée", et ça s'appelle comme ça à cause de sa forme) comporte deux boutons et demi. Et là, je dis: halte à la vivisection et aux expériences en laboratoire! En fait, le demi-bouton, c'est une bouton à part entière, sauf qu'il est plus petit que les deux autres parce qu'il sert moins souvent (pour l'instant, la Beetle 2 boutons et demi est réservée aux PC, mais il existe une version avec deux boutons seulement). La Beetle est fabriquée par New Idea, une boîte taïwanaise, qui la propose en cinq couleurs de base plus tous les mélanges possibles: un bouton, un rouge, un jaune, le dessus en blanc et le dessous en noir, si vous voulez. Au choix. On ne sait pas quand ce produit sera importé, mais si quelqu'un a l'intention de le faire, prévenez-nous...



Midwinter II

PREVIEW

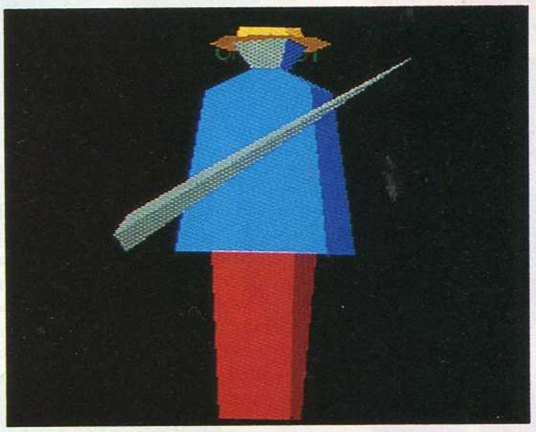
Nous nous souvenons tous de Midwinter, premier du nom. Très original dans son concept, alliant bon nombre de styles, et réussi graphiquement, ce jeu avait fait de nombreux adeptes. Eh bien Rainbird, pour le plus grand plaisir de moi-même, au moins, revient avec Midwinter 2 qui constitue la suite du premier épisode, se déroulant soixante années plus tard.

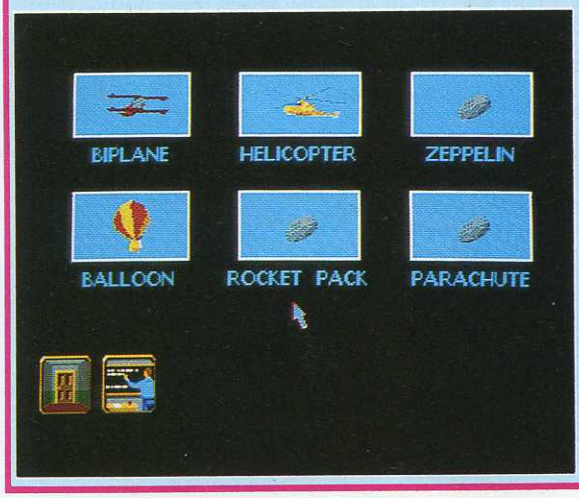
Le climat de la terre change, les eaux montent, et les habitants de Midwinter doivent trouver de nouvelles îles où vivre. Les survivants de Midwinter sont accueillis sur Agora, archipel composé de 42 îles (42?), organisé en une Fédération pacifique.

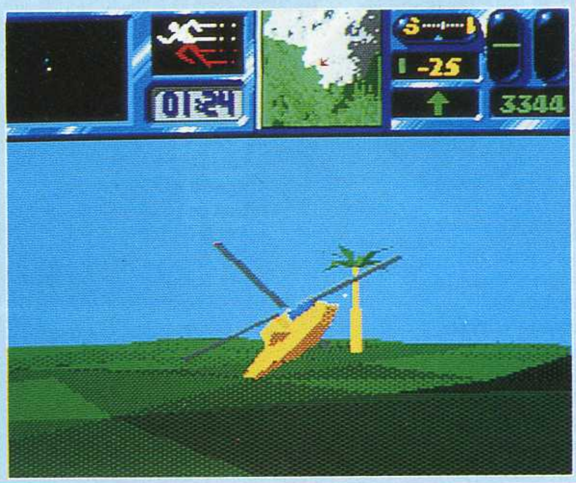
Le problème, c'est que non loin de ces îles, vit un peuple belliqueux, l'Empire Saharien qui a déjà réduit à l'esclavage bon nombre d'autres communautés insulaires, et qui estmaintenant prêt à rentrer en guerre avec la Fédération.

Vous êtes le meilleur agent de la Fédération, et vous êtes chargé de diriger la lutte contre l'ennemi.

Ce sera toute l'aventure de Midwinter 2, avec un nombre de personnages différents incroyable, des zones de terrains en 3D monstrueusement spacieux, 24 types de véhicules au sol, dans les airs, sur et sous l'eau, et de nombreux scénarios et possibilités d'entraînement. Fabuleux. Bientôt disponible sur ST, Amiga et PC. Les photos de cette preview sont sur ST.







GAGNANTS

Gagnants du 3615 Joystick

Il a gagné un magnétoscope:
Marc Vérité
Il a gagné une GX 4000:
Dominique Brunson
Ils ont gagné une Gameboy:
Joël Ferret
Nicolas Peter
Claude Le Roux
Ils ont gagné des points, des abonnements, des minutes gratuites...
Veronica Doppelhammer
Patrick Barbeaux
Mystical
Marie-Claude Merlier
Hervé Bataille
Isabelle Marion
Michael Guichon
Gilles Gozard
Marc Funaro
Michel Moellic
Aedop
Claude
Alexander Doppelhammer
Alpha
Cpamoa
Simone Leterrier
Béatrice Moellic
Daniel Lecoq
Alain Gancarek
Henry Cusumano
Emmanuel Bourelle
Daniel Dehlinger
Erwann Gaucher
Thomas Chaumont
Frédéric Goujon
Ils ont gagné un walkman:
Jean-Michel Sadoule
Marie-Claude Merlier
Patricia Drant
Jean-Pierre Hervet

Ces dix abonnés ont été tirés au sort et gagnent un soft:

Baptiste Boblet
Joël Juminer
Cyril Vannier
Sébastien Dasque
Xavier Grall
Thierry Goasampis
Eric Gahon
Fabrice Roulet
Laurent Allois
Michel Mantel

Gagnants du concours Infogrames - Murders in Space

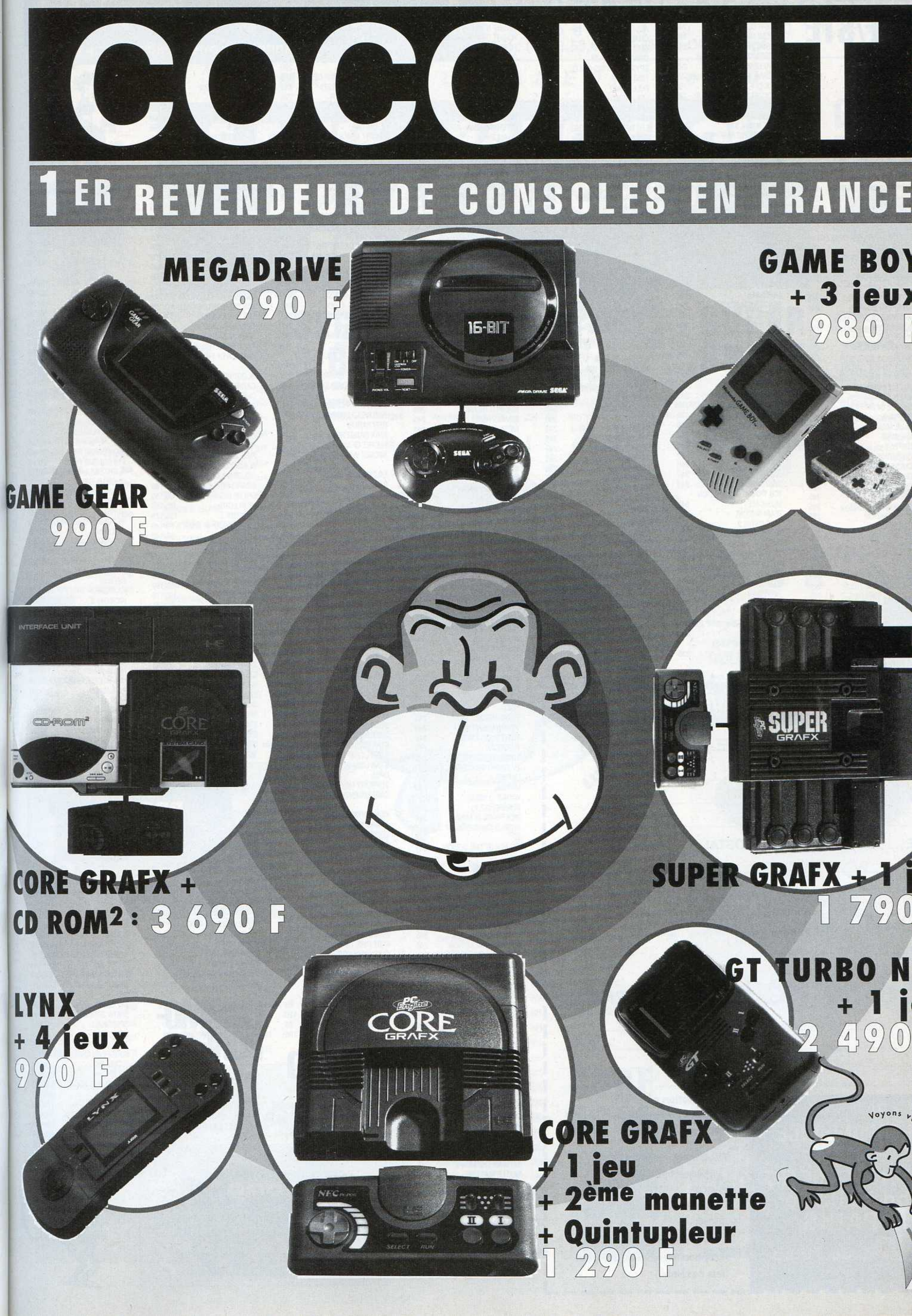
Il gagne un séjour au Space Camp:
Johann Vayrot
Ils gagnent un stylo de l'espace:
Sébastien Rapin
Paul Nicolas
Olivier Domin
Guillaume De Lamarre
Julien Reynier
Franck Brissonneau
Patrice Husson
Laurent Vogel
Agnès Durand
Giovanni Verdaet
Stéphane Petit
Sébastien Vallecalle
Philippe Celdran
Patrice Pelletier
Michèle Penfeunteun
Yves Werner
David Casado
Damien Reinier
Maxime Sapin
Samuel Saulnier
Jean-Pascal Peltier
Stéphane André
Alexandre Pesanti
Fabien Rouard
Christophe Binet
Xavier Janc
Yann Bereni
Régis Bertheault
Denis Baydez
Adrien Martinez
Ils gagnent un coffret de nourriture spatiale:
Harry Mattausch
Romain Marry
Pascal Lupton
Luc Offenbourger
Jean-Luc Stalloni
Thomas Amouroux
Jean-Mathieu Pernin
Frédéric Rémy
Cédric Sambucci
Vincent Labrise
Michael Briand
Christophe Fortin
Rogério Paulo Marques Jesus
Laurent Lozes
Gaëtan Le Mauguen
Jean-Luc Gervois
Steeve Chansay
Nelly Bonnet
Fabien Mira
Yvan Berneuil
Sébastien Morel
Stéphane Schneider
Sandy Naud
Olivier Roux
Julien Nicolas
Franck Charon
Gregory Robinet
Démis Raguet
Lionel Di Gallo
Olivier Larue
Chantal Metais
Arnaud Picard
Jérôme Locatelli
Ronan Le Bonhomme
Mikael Amat
Gwenhael Appere
Aurélien Gachet
Mathieu Robillard
Arnaud Behot
Nicolas Mamina
Nicolas Manas
Guillaume Deutsch
David Humez
Guiseppe Di Rosa
Xavier Mignon
Julien Raymond
Gilles Villefroy
Sébastien Ianotto
Philippe Suet
Tom Rousselle
Grégory Reynaud
Loïc Sparfel
Dominique Devokle
Vincent Glangetat
Sébastien Salitot
Alexandre Lamure
Guy Gambu
Pascal Petit
Rémi Souimi
Romain Jouanneau
Ils gagnent un badge, un écusson ou une casquette:
Grégory St Geniès
Nicolas Guilhot
Philippe Leprevost
Benoît Cronier
Julien Dumas
Cyrille Amargier
Quentin Furnemont
Emmanuel Etaix
Apely Agamakou
Maurice Carbini
Pascal Chatelain
Gérard Peignet
Michel Touzet
Philippe Rodrigue
Jacques David
Jean-Jacques Desbordes
Thierry Baron
Christian Mauriot
Bruno Lecomte
Jean-Marc Berthelot
Yves Loric
Jean Noria
Pierre Sardara
Raymond Desbonnet
Christian Moineuse
Dominique Delafosse
Claude Martin
Bernard Bossardet
Guillaume Louis
Marc Andurand
Francis Charreau
Janick Renaud
Christian Vineau
Philippe André
Julien Bondit
Stéphane Curet
David Levy
Pascal Rainal
Olivier Bony
Didier Petit
Xavier Bruent
Jean-Pierre Simonnet
Patrick Delarue
Philippe Dewavrin
Roland Fortin
Justin Corchi
Yves Martignes
François Moreau
Jean-Louis Perez
Patrick Vieillard
Marc Cantarella
Fabienne Chabert
Martin Videau
Jacques Landau
Christian Morin
Jean-Michel Leroux
Benoit Drumant
Bernard Delatre
Jean-Denis Dumas
Sylvie Guyer
Ils ont gagné le message destiné aux extra-terrestres:
Claude Morel, Renaud Simon, Didier Tigeau, Franck Caute, Thierry Chanet, Denis Friedman, Philippe Labre, Pierre Wadi, Vincent Sermane, Bruno Acker, Jacques Camus, Julien Baudoin, Jean-Paul Boffin, Jean-Marie Guérin, Louis Chotard, Hugues Ravel, Rémi Perlette, Nicolas Besson, Annick Gérard, François Brouchet, Jean-Pierre Arnould, Bruno Guichard, Michel Schuller, Patrick Vion, Frédéric Carré, Alain Cohen, Emmanuel Garcin, Marc Gromard, Laurent Condroyer, Daniel Carcayet
Ils ont gagné un tee-shirt Joystick:
Hervé Schmitt, Christophe Dallemagne, Dominique Arnaud, Alain Liber, Nicolas Kerever, Jean-Claude Attab, Jonas Condat, Tristan Weill, Max Blanc, William Mangano, Gabriel Sinniger, Aron Sinniger, Arnold Meunier, Thomas Garnier, Tanguy Pessus, Ali Lelouch, Li Van Tran, Gilles Lecocq, Roland Salomon, Francis Portier, Cédric Leroy, Jean-Michel, Alain Perrin, Daniel Barbier, Eric Lagrue, Claude Rulier, Sébastien Chicheportiche, Pierre Cavin, Jean-Christophe Frankenberg, Vincent Pinton

Concours Tortues Ninja

Il a gagné un Atari STE:
Jean-Jacques Frémont
Ils ont gagné un t-shirt et la BO du film:
Steeve Rey, Sébastien Bianco, Loïc Boyer, Sébastien Boucher, Jean-Jacques Duchemin, Laurent Giot, Antony Hainoz, Julien Blondel, Olivier Pataou
Ils ont gagné le disque de la BO du film:
Stéphane Dan, Bernard Scherman, Christophe Marques, Sébastien Jue, Christophe Riard, Jacques Navarro, Régis Muller, Jean-Noël Briffaut, Grégory Vallée, Grégori Despeaux
Ils ont gagné la K7 de la BO du film:
Stéphane Hilbold, Christophe Fourel, Matthieu Teyssou, M. Lhoist, Odin Mattausen, Cédric Lerouge, Sébastien Dezon, Ewans Kermarrec, Sébastien Mitard, David Pereira, Bertrand Combemorel, Gabriel Arnaud, P. Buttard, Arnaud Lamouche, Benoit Lamouche, Julien Darmon, Thomas Ollivier, Patrick Caillere, Emmanuel Talbot, Anthony Leroy, Christophe Albert, Sylvain Boudet, Franck Chevalier, Patrick Lock, Stéphane Bendrihem, Xavier Landa, Olivier Dolce, Fabrice Leclère
Ils ont gagné un porte-clefs plus un poster:
Frédéric Henning, Christophe Mieny, Pierre-Yves Meunier, Bruno Morana, Harold Ceintrey, Bertrand Fummi, Fernandes Da Silva, Jacques Bessone, Sébastien Moreau, Fabrice Mora, Frank Mansy, Jean-François Barle, Somnuk Lo Van, François Bourdais, Frédéric Favre, René Villaines, Thierry Van Esch, Olivier Fortrye, Fabrice Romain, Kader Nimour, Thierry Albertus, Fabrice Dieval, Cédric Lallain, Sylvain Coppin, Sébastien Belot, Julien Debelle, Lionel Renault, Laurent Zerafa, Christophe Favier, Sébastien Bérenguer, Eric Mirande, Christophe Bargeault, Nicolas Lefebvre, Van Ty NGuyen, Patrick Dibolszky, Anthony Vens, Tarek Boudjema, Sébastien Maljournal, Jeannick Régis, Jean-Charles Burger, Panaghiotis Agoros, Cédrick Cerda, Romuald Doumerg, Fabrice Ducret, Joann Dubuisson, Franck Demailly, J.P. Bejean, Olivier Dézéque, Michael Gasparo, Jonathan Berdugo

ELITE SUR NES

Elite est désormais le troisième éditeur européen à avoir signé un accord de développement pour la NES de Nintendo, après Ocean et Infogrames. Le premier produit à voir le jour sera Dragon's Lair...


COCONUT
1ER REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE
MEGADRIVE
990 F
16-BIT
SEGA
GAME BOY
+ 3 jeux
980
GAME GEAR
990 F
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
CORE GRAFX
CORE GRAFX +
CD ROM² : 3 690 F
SUPER GRAFX
SUPER GRAFX + 1
1 790
GT TURBO
+ 1
2 490
LYNX
+ 4 jeux
990 F
PC Engine
CORE GRAFX
LYNX
NEC
SELECT RUN
CORE GRAFX
+ 1 jeu
+ 2ème manette
+ Quintupleur
1 290 F

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :
CARTOONS 269
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EDITION N° 1 245
EPYX SPORTING GOLD 295
FESTIVALIA 295
HEROES 295
FULL BLAST 299
LES BATTANTS 295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
LES FOUS DU FOOT 265
LES FOUS DU VOLANT 245
LES GÉANTS DU SPORT 295
LES GUERRIERS NINJA 269
LES JUSTICIERS II 245
LE MONDE DES MERVEILLES 245
POWER PACK 295
SEGA ARCADE TURBO 245
TITUS ACTION 290
WHEELS OF FIRE 295

4D SPORT DRIVING 245
4D SPORT BOXING 245
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR 285
AWESOME 345
ARMOUR-GEDDON 245
B.A.T. 299
BACK TO THE FUTURE 3 245
BACK TO THE GOLDEN AGE 260
BATTLE COMMAND 195
BATTLE SQUADRON 269
BATTLE OF BRITAIN 285
BETRAYAL 295
BLUE MAX 295
CADAVER 245
CAPTIVE 245
CHAMPION OF RAJ 259
CHESS CHAMPION 2175 295
CHASE HQ II 195
CHAMPION OF KRYNN 325
CODENAME ICEMAN 345
COLONEL BEQUEST 395
CORPORATION 295
DAS BOOT 295
DELUXE PAINT 495
DICK TRACY 245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
ENCHANTED LAND 279
EMPIRE GALACTIQUE 295
EXPLORA III 295
F19 STEALTH FIGHTER 249
F29 RETALIATOR 249
FALCON (VF) 295
FACON MISSION DISK 2 195
FINAL CONFLICT 269
FLIGHT SIMULATEUR II (FR) 345
FLIGHT OF THE INTRUDER 295
FORMULA 1 3D 295
GAUNTLET 3 245
GETTYSBURG 345
GOLDEN AXE 245
GREAT COURTS II 245
GREMLINS II 195
HARD DRIVIN' 2 245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE 249
IT CAME FROM THE DESERT 295
KICK OFF 2 195
KICK OFF II + WORLD CUP 245
FINAL WHISTLE 149
KILLING GAME SHOW 245
LAST NINJA 3 245
LE CRIME NE PAIE PAS 295
LEGEND OF FAERGHAIL 295
LEMMINGS 245
LINE OF FIRE 245
LOOM 295
LOTUS TURBO ESPRIT 245
M1 TANK PLATOON 295
MASTER SOUND II 460
MAUPITI ISLAND 269
MEAN STREET 245
METAL MASTER 245
MIDWINTER 260
MIG 29 FULCRUM 345
N.A.R.C. 245
NINJA TURTLES 245
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE) 295
PANZA KICK BOXING 245
PANG 195
PICK'N PILE 260
POPULOUS STF/STE 225
POPULOUS DATA DISK 95
POWERMONGER 295
QUARTET (CRÉATION MUSICALE) 549
ROBOCOP 2 195
RICK DANGEROUS II 249
SECRET OF MONKEY ISLAND 295
SHADOW WARRIORS 195
SPEEDBALL II 269
STRIDER II 245
ST REPLAY VIII (SAMPLER) 850
SUPER CARS 2 245
SUPREMACY 269
S.W.I.V. 245
SWITCHBLADE 2 245
TCB TRACKER (CRÉATION MUSICALE) 549
TEAM SUZUKI 245
TEST DRIVE 2 245
THE IMMORTAL (I MEG) 245
TOKI 245
TOM & THE GHOST 260
TOTAL RECALL 245
TOURNAMENT GOLF 245
TOYOTA CELICA GT 245
TURRICAN 245
TURRICAN 2 245
ULTIMA 5 275
VECTOR CHAMPIOSHIP RUN 279
WOLFPACK 295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 239

AMIGA

COMPILATIONS :
ALL TIME FAVOURITES 295
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FESTIVALIA 295
FULL BLAST 299
LES AVENTURIERS 245
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
LES FOUS DU FOOT 265
LES GÉANTS DU SPORT 295
LES GUERRIERS NINJA 269
LES JUSTICIERS II 245
LES STARS D'HOLLYWOOD 245
LE MONDE DES MERVEILLES 249
MIND GAMES 269
POWER PACK 295
SEGA ARCADE TURBO 245
TITUS ACTION 290

F19 STEALTH FIGHTER 285
F29 RETALIATOR 249
FALCON (VF) 295
FALCON MISSION DISK I 195
FALCON MISSION DISK II 195
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 335
FLIGHT OF THE INTRUDER 299
FORMULA 1 3D 295
GAUNTLET 3 245
GAZZA II SOCCER 245
GETTYSBURG 345
GOLDEN AXE 245
GREAT COURTS II 295
HARD DRIVIN' 2 245
INDIANAPOLIS 500 249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE 249
KICK OFF 2 195
KICK OFF 2 + WORLD CUP 245
FINAL WHISTLE 149
KILLING GAME SHOW 245
LE CRIME NE PAIE PAS 295
LEGEND OF FAERGHAIL 295
LEMMINGS 245



WHEELS OF FIRE 295
4D SPORT DRIVING 245
4D SPORT BOXING 245
AMOS THE CREATOR 495
AWESOME 345
ARMOUR-GEDDON 245
B.A.T. 295
BACK TO THE FUTURE 3 249
BARD'S TALE III 245
BATTLE COMMAND 245
BATTLE OF BRITAIN 285
BETRAYAL 295
BILLY THE KID 245
BLUE MAX 295
BUDOKAN 245
CADAVER 245
CAPTIVE 245
CHAMPION OF RAJ 259
CHAOS STRIKE BACK 249
CHASE HQ II 195
CHESS CHAMPION 2175 295
CHESSMASTER 2100 325
CORPORATION 295
CORPORATION MISSION DISK 169
DAS BOOT 295
DICK TRACY 245
DRAGON'S LAIR II 399
DUNGEON MASTER (VF) 295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
EMPIRE GALACTIQUE 295
EXPLORA III 295
LIFE & DEATH 245
LINE OF FIRE 245
LOOM 295
LOTUS TURBO ESPRIT 245
M1 TANK PLATOON 295
MAUPITI ISLAND 289
MEAN STREET 245
METAL MASTER 245
MIDWINTER 279
MIG 29 FULCRUM 345
N.A.R.C. 245
NINJA TURTLES 245
OBITUS 345
OPERATION STEALTH 295
OVER THE NET 265
PANZA KICK BOXING 245
PANG 245
PRINCE OF PERSIA 245
POWERMONGER 295
ROBOCOP II 245
RICK DANGEROUS 2 245
SAINT DRAGON 245
SECRET OF MONKEY ISLAND 295
SHADOW OF THE BEAST II 345
SHADOW WARRIORS 249
SPEEDBALL II 245
STRIDER II 245
STUDIO ANIMATION WALT DISNEY 990
SUPER CARS 2 245
SUPREMACY 269
S.W.I.V. 245
SWITCHBLADE 2 245
TEAM SUZUKI 245
THE IMMORTAL 245
TOKI 245
TOTAL RECALL 245
TOURNAMENT GOLF 269
TOYOTA CELICA GT 245
TURRICAN 245
TURRICAN 2 245
TV SPORT BASKET-BALL 249
ULTIMA 5 295
UNREAL 295
WINGS (1 MEG) 295
WINGS (512 K) 295
WOLFPACK (1 MEG) 295
WORLD CHAMPIOSHIP SOCCER 269
WRATH OF THE DEMON 345

IBM et Compatibles

COMPILATIONS
10 MEGA HITS VOL 2 345
ACCOLADE IN ACTION 245
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FULL BLAST 295
HEROES 245
LES BATTANTS 345
LES DIEUX DU CIEL 295
LES GÉANTS DU SPORT 295
LES TILT D'OR 245
POWER CRASH 295
POWER PACK 325
TITUS ACTION 345

4D SPORT DRIVING 295
4D SPORT BOXING 295
ADVANCE DESTROYER SIMULATION 285
B.A.T. 295
BACK TO THE FUTURE 3 269
BARD'S TALE III 245
BATMAN THE MOVIE 245
BATTLE MASTER 249
BETRAYAL 295
BLUE MAX 325
BUDOKAN 245
CAPTIVE 295
COUGAR FORCE 269
DAS BOOT 399
DAYS OF THUNDER 295
DICK TRACY 249
DUNGEON MASTER 395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 299
EYE OF THE BEHOLDER 295
F19 (MICROPROSE) 385
F29 RETALIATOR 295
FLIGHT OF THE INTRUDER 345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ) 250
FLIGHT SIMULATOR 4 450
FLIGHT SIMULATOR ATP 395
GEISHA 295
GETTYSBURG 345
GREAT COURTS II 245
HARD DRIVIN' 269
INDIANAPOLIS 500 249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE 249
KICK OFF 2 (EGA/VGA) 249
KING QUEST V 395
KNIGHTS OF THE SKY 369
LEGEND OF FAERGHAIL 295
LEMMINGS 245
LHX ATTACK CHOPPER 395
LOOM 295
LORD OF THE RING 325
M1 TANK PLATOON 389
MANCHESTER UNITED 269
MIDWINTER 345
MIG 29 FULCRUM 395
NINJA TURTLES 295
OPERATION STEALTH (256 COUL.) 345
PANZA KICK BOXING 285
POPULOUS DATA DISK 89
POPULOUS 245
PRINCE OF PERSIA 245
RAILROAD TYCOON 345
RED BARON 450
RICK DANGEROUS II 245
SECRET OF MONKEY ISLAND 345
SECRET WEAPON OF LUFTWAFE 295
SILENT SERVICE 2 395
SIM EARTH 295
STORMOVIK 295
TEST DRIVE III 279
TV SPORT BASKET-BALL 345
ULTIMA 5 295
ULTIMA 6 (VF) 345
WING COMMANDER 295

MATERIEL

ATARI
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF 690
SOURIS 290
CABLE PÉRITEL 150

AMIGA
AMIGA 500 3 190
AMIGA 500 + EXTENSION 512 K 3 390
CABLE PÉRITEL 150
EXTENSION 512 KO 390
LECTEUR EXTERNE 3"5 690
SOURIS 290

IMPRIMANTES
STAR LC20 (9 AIG 180 CPS) 1790
STAR LC200 COULEUR 2 490
STAR LC24/200 (24 AIG 200 CPS) 2 790
SUPPORT IMPRIMANTE 249
CABLE/CENTRONICS 150

COMPATIBLE IBM
AT 286 12 MHZ - 1 MEGA
LECTEUR 5"1/4 1.2 MO
DISQUE DUR 40 MA
ECRAN MUYLTISYNC. VGA COULEUR
L'ENSEMBLE 9 990

JOYSTICKS :
SPEEDKING KONIX 99
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE 145
MICRO BLASTER 130
EUROMAX ZIPSTICK 179
FAST FIRE TURBO 180
QUICKGUN TURBO 3 195
SPEEDKING KONIK PC 245
CARTE JOYSTICK PC/AT 140

DISQUETTES VIERGES
3"1/2 NEUTRES DF/DD, LES 10 69
3"1/2 MARQUÉES DF/DD, LES 10 120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10 39
3" CF2, LES 10 190

AMSTRAD

COMPILATIONS
10 JEUX SPECTACULAIRES 145/195
12 JEUX FANTASTIQUES 145/195
15 MEGASTARS 165/225
CARTOONS 155/225
CHALLENGERS 165/225
CLAP CINE 169/239
DOUBLE ACTION 145/195
EDITION N° 1 125/245
EPYX 21 145/195
GAME SET & MATCH 2 129/169
HEROES 145/195
LA COLLECTION II 169/245
LE MONDE DES MERVEILLES 145/195
LES AVENTURIERS 145/195
LES BATTANTS 145/195
LES BARBARES 149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 145/195
LES DIEUX DU CIEL 165/225
LES FANATIQUES ND/245
LES FOUS DU DOOT 145/195
LES GÉANTS DU SPORT 165/225
LES GUERRIERS NINJA 145/195
LES JUSTICIERS 145/195
LES JUSTICIERS II 145/195
LES MAITRES NINJA 125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD 145/225
LES TILT D'OR LOGICIELS ND/195
LES VAINQUEURS 145/195
OCÉAN DYNAMITE 149/199
SEGA ARCADE TURBO 145/195
T.N.T. (HITS TENGEN) 145/245
WHEELS OF FIRE 145/245

BLOODWYCH 125/165
CARRIER COMMAND 139/189
CHESSMASTER 2000 169/239
DEFENDER OF THE CROWN ND/189
DOUBLE DRAGON II 95/145
DRAGON BREED 99/169
ESWAT CYBER POLICE 95/145
F16 COMBAT PILOT 145/195
FIRE & FORGET 2 129/169
FLIMBO'S QUEST 99/149
GOLDEN AXE 95/145
GRAND PRIX CIRCUIT 99/169
GREMLINS II 99/159
IRON LORD ND/195
KICK OFF 2 135/175
L'ESPION QUI M'AIMAIT 99/149
LINE OF FIRE 95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE 109/149
MANCHESTER UNITED 129/169
MIDNIGHT RESISTANCE 99/149
MOKOWE ND/195
NARCO POLICE 109/169
NIGHT HUNTER ND/175
NINJA SPIRIT 99/149
PANZA KICK BOXING 165/195
POLE 500 145/175
ROBOCOP II 95/145
RICK DANGEROUS II 99/149
SAGA ND/195
SAINT DRAGON 95/145
SATAN 145/175
SECRET AGENT (SLY SPY) 95/145
SDAW ND/145
SHADOW OF THE BEAST 129/159
SHADOW WARRIORS 95/145
STORMLORD 2 95/145
STRIDER II 95/145
SWITCHBLADE 95/145
TENNIS CUP 165/195
TERRE ET CONQUÉRANTS 160/195
TIE BREAK 95/145
TOTAL RECALL 95/145
TURRICAN 95/145
TWINWORLD 149/169
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 109/169

COMMODORE 64

COMPILATIONS
100 % DYNAMITE 145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD) 225/269
CHALLENGERS ND/295
GAME SET & MATCH 2 139/189
HEROES 145/195
HOLLYWOOD COLLECTION 125/165
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD) 139/189
STARWARS TRILOGY 160/195
TAITO COIN OF HITS 125/165
TNT (HITS TENGEN) ND/295
WHEELS OF FIRE 149/249

ADIDAS CHAMP. FOOTBALL 129/189
AFTER THE WAR 140/180
ALTERED BEAST 140/195
ATOMIC ROBOKID ND/195
B.A.T. ND/195
BACK TO THE FUTURE II ND/195
BARD'S TALE 3 ND/245
BATMAN (LE FILM) 95/145
BETRAYAL 149/199
CABAL 95/145
CHASE HQ 95/149
CURSE OF THE AZUR BOND ND/269
DRAGON NINJA 95/145
DRAGON STRIKE 169/249
DRAGON SPIRIT 125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER 95/145
ESCAPE FROM THE PLANET 109/169
F16 COMBAT PILOT 180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF) 490/590
GHOSTBUSTERS 2 109/160
GRAND PRIX CIRCUIT 120/189
GREAT COURTS 225/245
GUNSHIP 139/189
HEROES OF THE LANCE 120/169
HILLSFAR ND/225
INDY (ARCADE) 115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS 109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE 109/169
KICK OFF 140/195
KICK OFF 2 140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT 109/169
LAST NINJA III ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE 109/169
MANCHESTER UNITED ND/249
NEW ZEALAND STORY 95/145
NINJA SPIRIT 99/149
NINJA WARRIOR 110/160
OPERATION THUNDERBOLT 99/149
PIPE MANIA ND/180
POOL OF RADIANCE ND/269
Q 8 129/149
RAINBOW ISLAND 120/169
RICK DANGEROUS 99/149
RICK DANGEROUS II 109/169
SAINT DRAGON 109/169
SATAN 145/169
SCRAMBLE SPIRIT 95/160
SECRET AGENT (SLY SPY) 109/169
SECRET OF SILVER BLADE ND/269
SERVE AND VOLLEY 95/145
SHADOW WARRIORS 109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT 195/245
SKI OR DIE ND/169
SNOW STRIKE 99/149
SPEEDBALL 99/169
STRIDER 99/145
TEST DRIVE 2 145/195
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY) ND/89
TIE BREAK 129/189
TURBO OUT RUN 110/160
TURRICAN 109/169
TUSKER 129/169
TV SPORT FOOTBALL ND/195
TWINWORLD 109/169
VENDETTA 109/169
WILD STREET 120/160
ZOMBI 149/199

COCONUT









BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE ____________ CODE POSTAL ____________

Tél ____________________

N° Carte Bleue ____________ Date d'expiration ____ / ____

Signature:

TITRES	MICRO	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F

* TOTAL à payer :

Règlement : je joins :
- ☐ chèque bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Mandat -lettre
- ☐ CB
- ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT MICRO
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni. Bas 34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

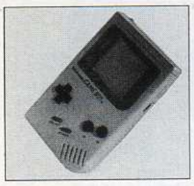
COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

NEW OVER-RIDE	340
NEW JACKIE CHAN	340
NEW BULL FIGHT	250
NEW KADDASH	340
AERO BLASTER	290
ALICE IN WONDERLAND	340
AFTER BURNER 2	290
BURNING ANGEL	340
BATMAN	290
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	340
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DARK LEGEND	290
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLO	390
FINAL BLASTER	340
FORMATION SOCCER	390
F1 CIRCUS	290
F1 TRIPLE BATTLE	390
GONOLA SPEED	340
HELL EXPLORER	390
HURRICANE	390
KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	290
NINJA SPIRIT	290
OPERATION WOLF	290
OUTRUN	290
PC KID	290
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	290
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SPLATTER HOUSE	390
SUPERSTAR SOLDIER	290
SUPER VOLLEY-BALL	290
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	290
TENNIS	340
TOYSHOPS BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	290
ZIPANG	290
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390

GAME-BOY



GAMEBOY	**590**
GAMEBOY + 3 JEUX	**980**
LIGHTBOY	**275**
SACOCHE	**195**
GAME LIGHT	**150**

ALLEYWAY	190
BATMAN	245
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
BUBBLE GHOSTS	245
BATTLE PING PONG	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	245
DUCK TALES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	245
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	245
GREMLINS 2	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
LODE RUNNER	240
KEN NORTH	240
MILKY WAY	245
MICKEY	240
MONSTERTRUCK	245
MOTORCROSS	245
MERCENARY FORCE	245
NEMESIS	245
NINJA TURTLES	245
PAPERBOY	245
POWER RACER	245
POPEYE	245
QIX	195
SPIDERMAN	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	240
SOCCER BOY	240
SOLARSTRIKER	195
MARIOLAND	195
TENNIS	195
TOWER OF TRUAGER	245
WAREHOUSE MAN	245
WRESTLING	245

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NES	**690**
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGON 2	425
DRAGONBALL	360
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST'N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH'N ATTACK	360
RYGAR	360
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON'S QUEST	390
SKATE OR DIE	360
SOCCER	290
SOLOMON'S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK'N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360

LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX	**990**
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290

NEO-GEO

NEO-GEO COMPLETE	**3 490**
ADAPTATEUR 110-220	**390**
JOYSTICK NEO-GEO	**390**
MEMORY CARD	**190**
BASE-BALL	1 990
CYBERLIP	1 290
GOLF	1 990
JOY JOY KID	1 790
MAHJONG	1 790
MAGICIAN LORD	1 290
NAM 75	1 790
NINJA COMBAT	1 790
RIDING HERO	1 990
SUPER SPY	1 490

ATARI 2600

BaTTLE ZONE	120
BOXING	149
CALIFORNIA GAMES	199
CHOPPER COMMAND	149
COMMANDO	199
DESERT FALCON	180
DOUBLE DRAGON	199
ENDURO	149
F14 TOMCAT	199
GALAXIAN	120
GHOSTBUSTER	130
KUNG FU MASTER	199
MARIO BROS	149
MIDNIGHT MAGIC	120
MOON PATROL	120
MOTO RODEO	180
OFF THE WALL	180
POLE POSITION	120
PRO WRESTLING	149
Q BERT	120
RADAR LOCK	180
RAMPAGE	195
REAL SOCCER	130
REAL TENNIS	120
RIVER RAID	190
ROAD RUNNER	180
SKATE BOARDING	149
SPRINT MASTER	169
SUMMER GAMES	190
WINTER GAMES	190

A VOUS DE JOUER

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES PLACES DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
VILLE __________ CODE POSTAL __________
Tél ____________________

N° Carte Bleue — Date d'expiration /

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

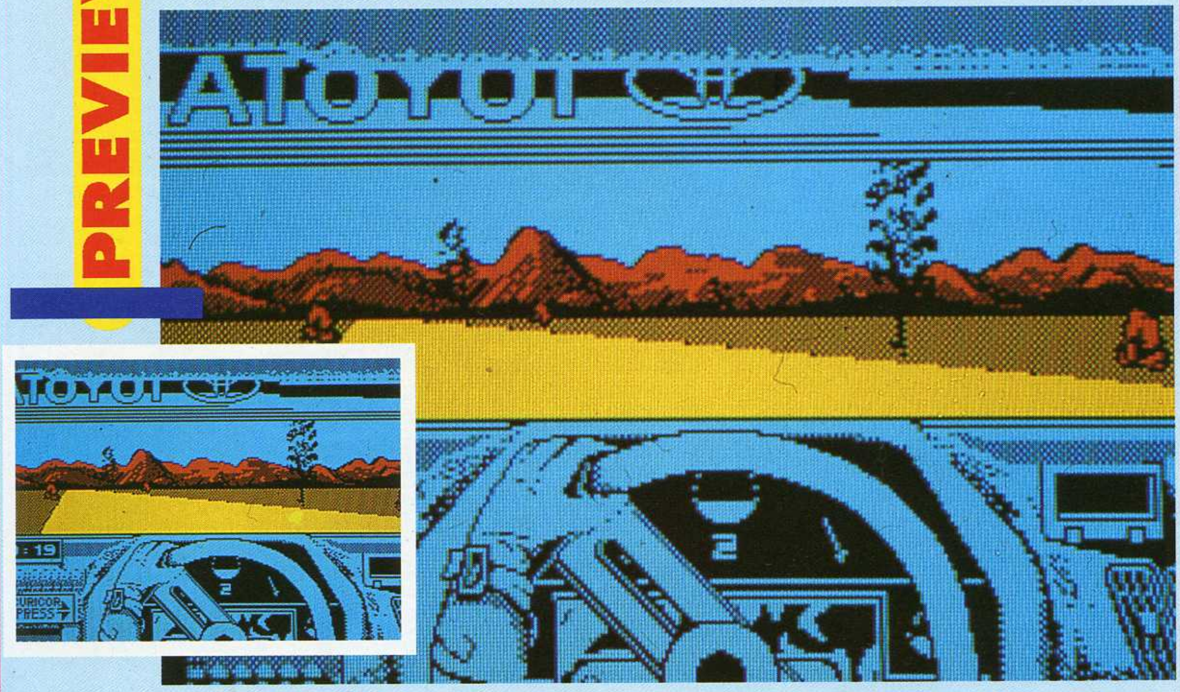


VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ Mandat -lettre
☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

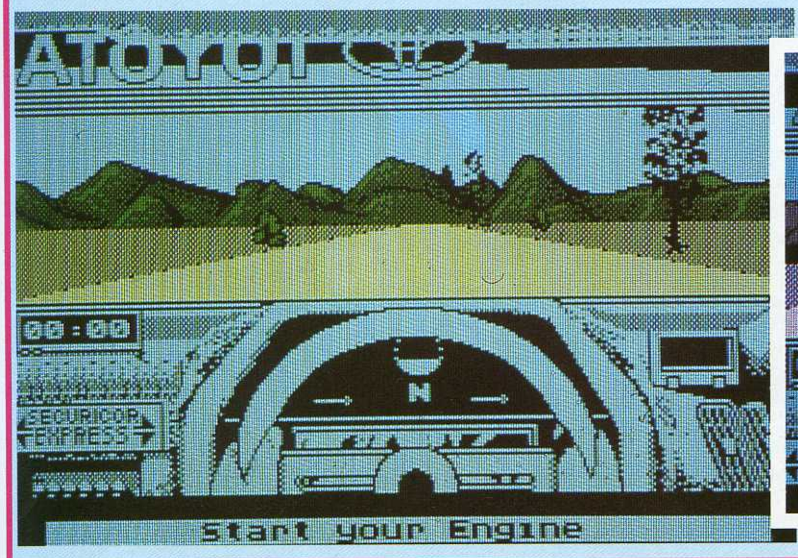
TOYOTA GT4 RALLY

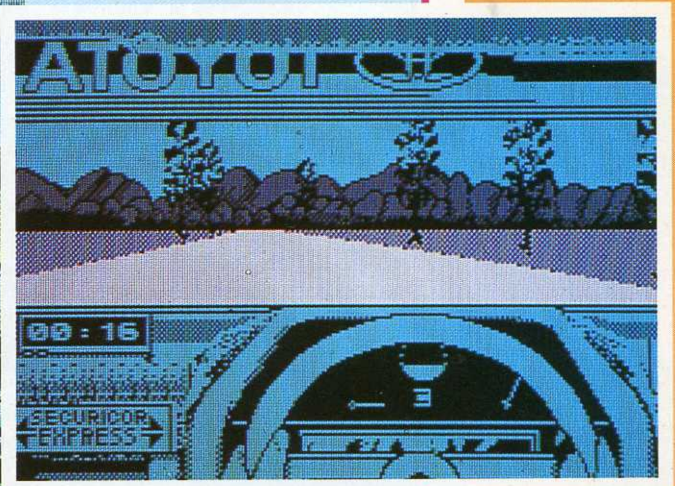


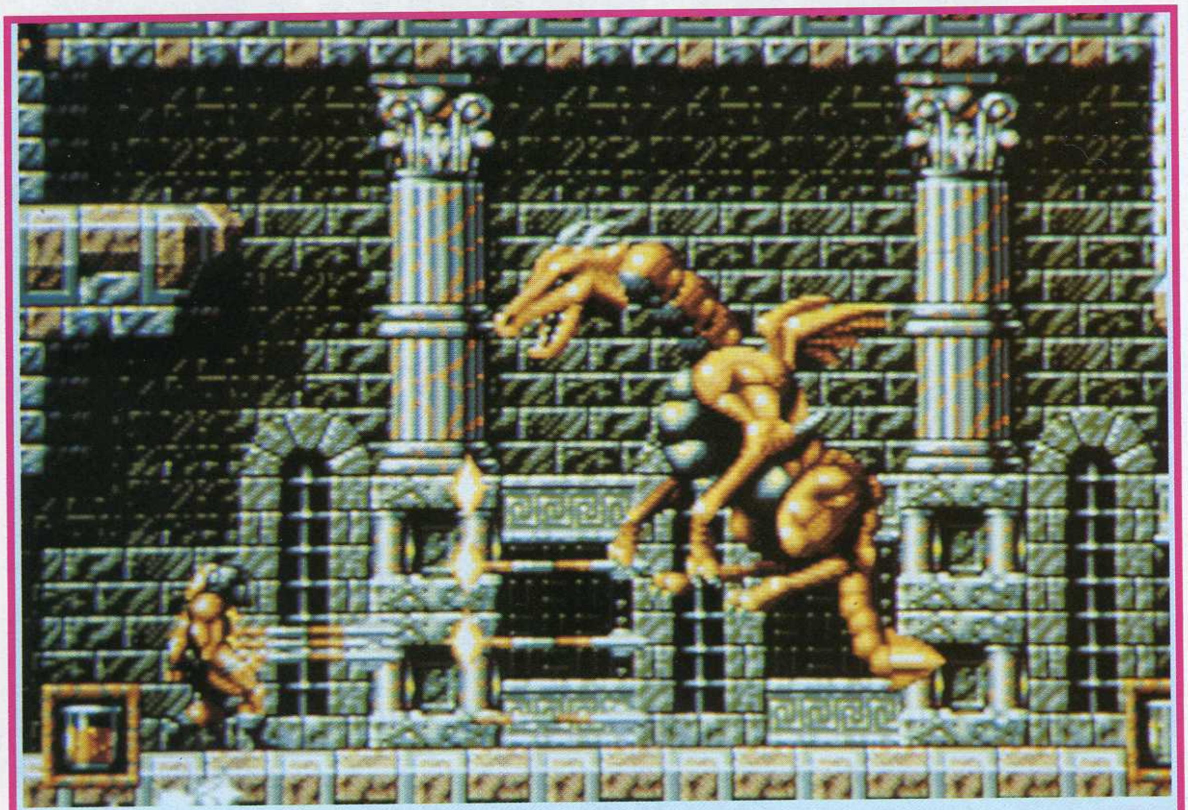
Déjà testé dans Joystick sur les ordinateurs 16 bits, Toyota GT4 Rally arrive sur CPC très bientôt. Au menu, il vous sera proposé de participer au championnat du monde de Rally, sur les trois circuits Toyota à travers le monde, au Mexique, en Finlande et enfin en Angleterre. Vous prendrez place derrière le volant, le tout en vue 3D, mais à vos côtés se trouvera un copilote, qui, grâce au repérage de la piste que vous aurez pu faire avant la course, vous indiquera à l'avance l'orientation et l'intensité des virages. Histoire d'anticiper un peu. Et cela ne sera pas inutile si vous ne voulez pas vous prendre tous les arbres qui bordent les routes anglaises, ou les magnifiques cactus mexicains.

L'affichage promet d'être rapide, et votre principal adversaire sera le chronomètre. Un tableau de classement sur fond d'image digitalisée représentant une Toyota en action, vous placera parmi les autres concurrents. Y a pas de place pour tout le monde, vous avez intérêt à vous entraîner.

Pour l'instant en preview, le jeu de chez Gremlin sera testé dans Joystick, sur CPC, le mois prochain.



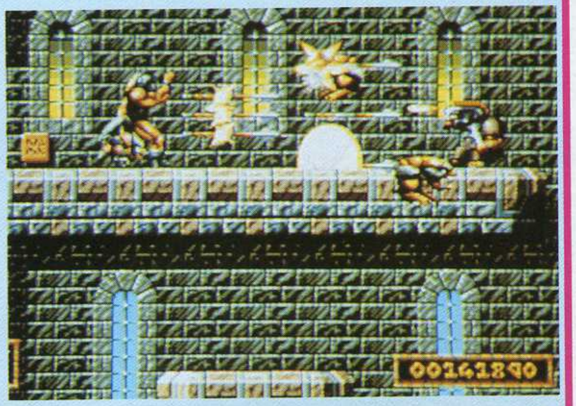




PREVIEW

GOODS

MON DIEU ! L'équipe des Bitmap Brothers est composée de gens balaises. Ils sont balaises, quoi. Vous allez me dire que c'est pas vraiment nouveau et que vous le saviez déjà. Oui, mais là, ils viennent de le prouver de façon encore plus magistrale avec Goods, leur prochain jeu à paraître. En effet, ce logiciel, mélange de jeu de plateformes très élaboré et d'aventure/arcade non moins sophistiqué, est un jeu "intelligent". Par là, ne croyez pas que je me livre à quelque jugement subjectif. Non, le jeu se modifie en fonction dont réagit le joueur. En gros, suivant la force du joueur, les ennemis ne sont pas du même niveau. Mine de rien c'est très balaise et surtout, c'est aussi très agréable (et très malin d'un point de vue marketing). En effet, si un jeu est trop facile, les pros du joystick n'en veulent pas. En revanche, s'il est trop compliqué, les nouveaux acheteurs, qui ont raté quelques heures d'entraînement, ne le veulent pas non plus. Ici, tout le monde est content et par là même, tout le monde l'achète. Tout le monde à raison. En plus de cette particularité, Goods est d'une beauté à couper le souffle. Le truc qui m'a le plus marqué, c'est le scrolling différentiel vertical! Eh oui, lorsque le personnage que le joueur dirige se balade dans le château, on voit le ciel au travers des fenêtres. Soit dit en passant, le ciel est dégradé, ce qui est déjà beau en soit, comme les dessous chics, d'ailleurs, mais je m'égare. Du coup, lorsque le personnage monte ou descend, le ciel scrolle et alors là, on se dit que les Bitmaps sont vraiment des types épatants. Des types balaises dirais-je, ce qui confirme en effet ce qui est écrit au début, comme quoi j'avais raison.





THE POWER

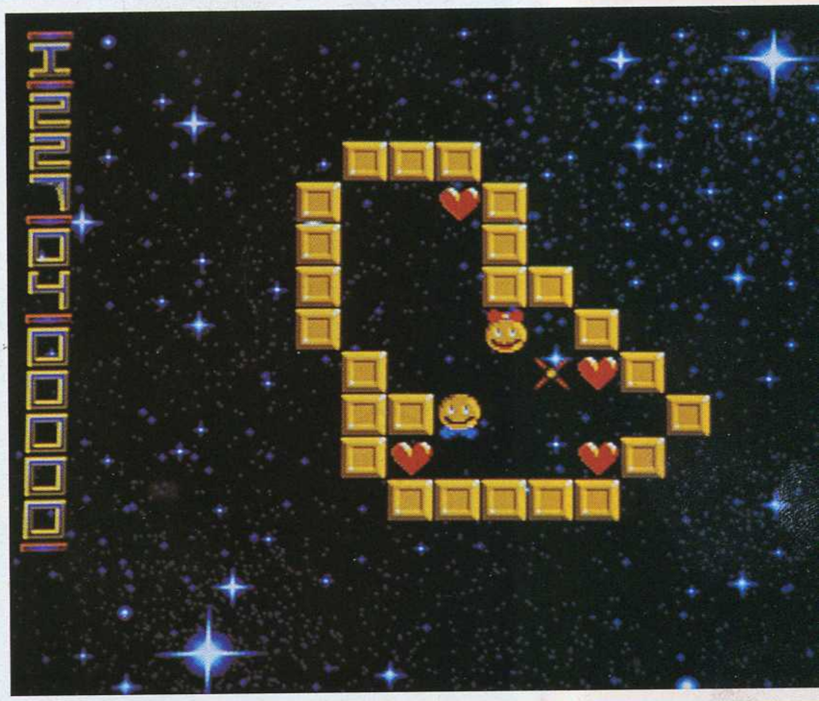
PREVIEW

Le prochain jeu de chez Demonware, The Power, sera un jeu de réflexion. Une fois n'est pas coutume. La musique très house (faut aimer) est effectivement parfaite puisque digitalisée et soundtrackée. Il est possible de jouer à deux, et de construire ses tableaux soi-même.

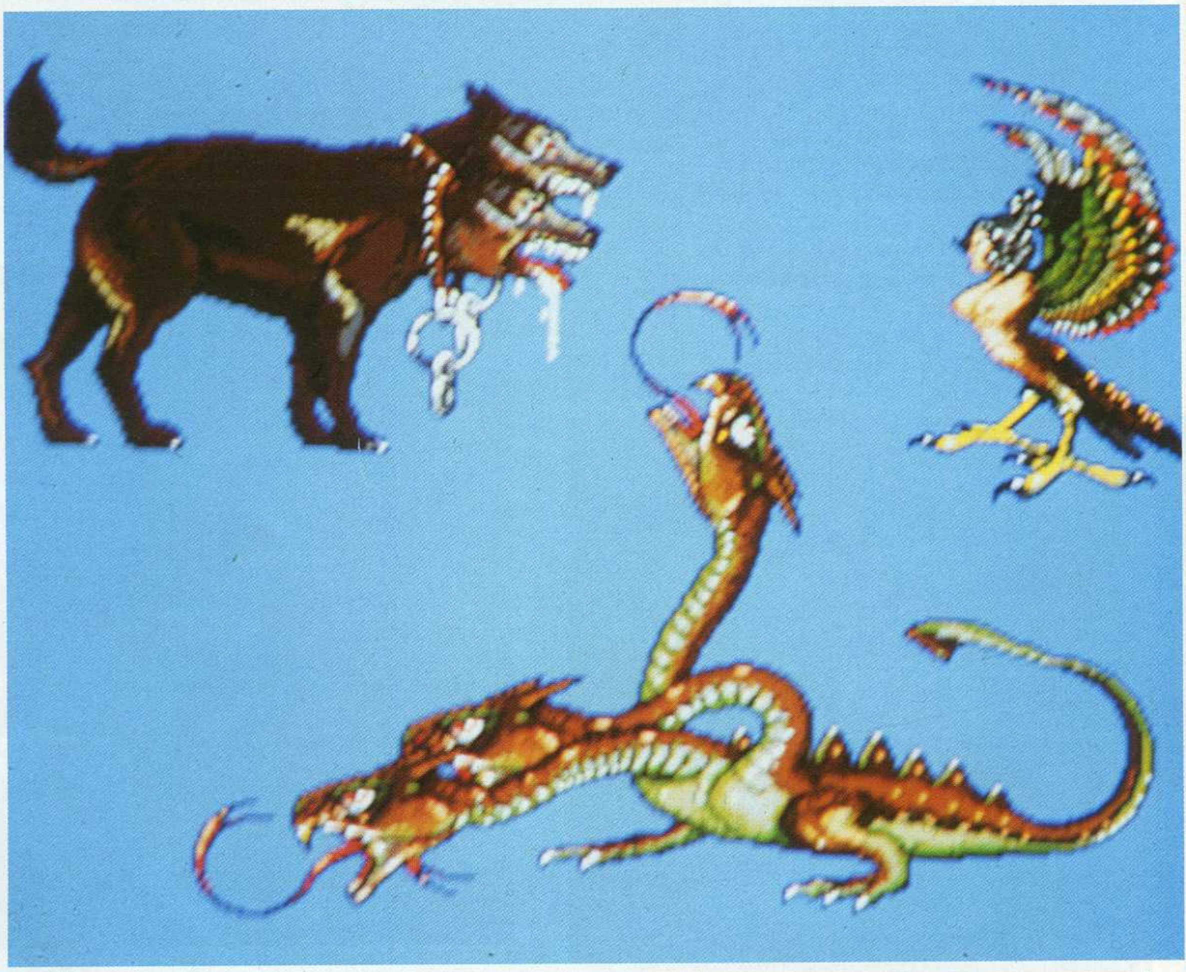
Les graphismes ne sont pas très colorés, mais dans un jeu de réflexion ça n'a pas beaucoup d'importance.

A suivre donc, il devrait sortir très prochainement sur Amiga tout d'abord.





news previews



HERAKLES, SON OF ZEUS



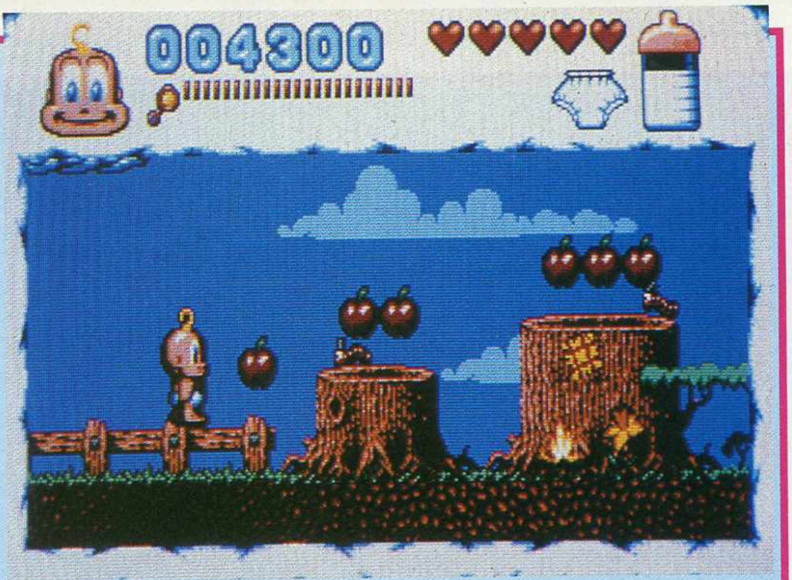
PREVIEW

Vous avez récemment lu dans nos colonnes un article sur les concepteurs d'un simulateur de métro londonnien. Leur premier jeu s'appelle Herakles, et sortira chez Electronic Zoo vers la fin du mois d'avril. Selon les propres mots du graphiste, on "marchera de face vers le fond de l'écran, sur un scrolling avant" (en caméra subjective), sauf pendant les rencontres qui se feront sur un scrolling horizontal classique. Le jeu comportera des musiques, des sons et des voix digitalisées époustouflants. Le but est de retrouver 12 morceaux d'un objet, qui sont dispersés dans des lieux qui varient à chaque fois que vous démarrez une nouvelle partie (mais on peut sauvegarder une partie). Ça se passe dans la Grèce Antique, et c'est basé sur des personnages et des événements mythologiques. Vous visiterez de nombreux lieux tout aussi mythologiques, et vous rencontrerez des monstres qui sont parmi les plus gros jamais vu dans l'Odyssée. Pardon, sur Amiga, je voulais dire. Non seulement vous devrez vous battre, mais vous devrez également utiliser votre cellule grise pour résoudre les énigmes qui vous seront proposées. Il a fallu 2 ans pour le programmer, espérons qu'il sera à la hauteur de nos espérances...



BABY JO

PREVIEW



EH ! LES EDITEURS Ça vous branche un superbe jeu d'arcade livré sur un plateau? Non, non, c'est pas du copinage. Simplement, on a vu ce mois-ci une preview de Baby Jo. C'est mignon comme tout (faut dire que le graphisme est d'Imagex, l'un des pères de la version micro de Ranxerox, et la programmation de Martinez). Figurez-vous que ces deux compères n'ont pas encore trouvé d'éditeur mais comme ils étaient pressés de savoir si leur jeu avait une chance de plaire, ils nous l'ont présenté. Verdict, c'est super:



à mon avis le premier qui éditera ce truc va disposer d'un hit potentiel de la même pointure que Mickey Mouse. Le joueur dirige un petit bébé qui doit ramasser différents objets. Bien sûr, le coin est assez dangereux et au milieu des options, on trouve parfois de mauvaises surprises. Scénario basique et réalisation sans faille (un tout petit peu lent mais ça va s'arranger), le jeu est bourré de gags marrants et de trouvailles en tout genre. Par exemple, bébé oblige, le héros doit de temps en temps retrouver un biberon pour faire remonter son niveau de vie, de même, lorsqu'il veut se déplacer plus vite, il doit mettre la main sur la "super couche" et pour se défendre des 500 monstres différents, il doit lancer des hochets. Vraiment mignon mais pas mièvre pour un sou, Baby Jo est appelé à faire parler de lui.

Voilà, l'information est transmise, aux éditeurs de se débrouiller avec ça. Il paraît qu'avant Infogrames, deux éditeurs ont refusé Sim City, négligeant même d'y jeter un œil "parce qu'une simulation de ville, ça n'intéresse personne". Le premier qui pense qu'un bébé n'est pas un héros de jeu d'arcade fera la même erreur.

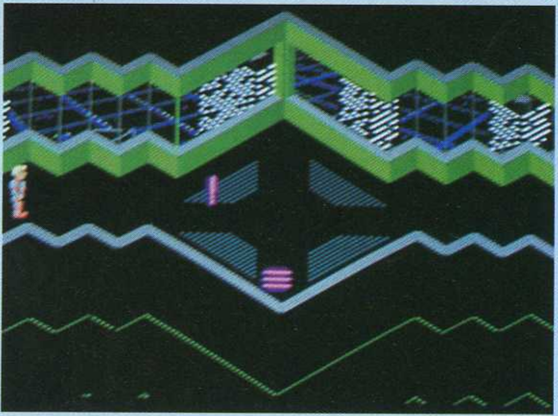


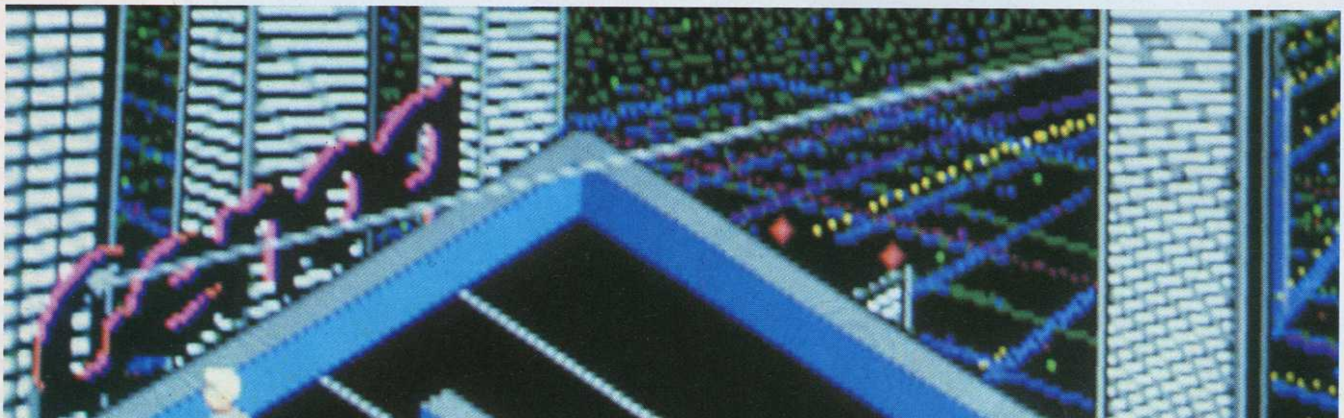
GENERATION

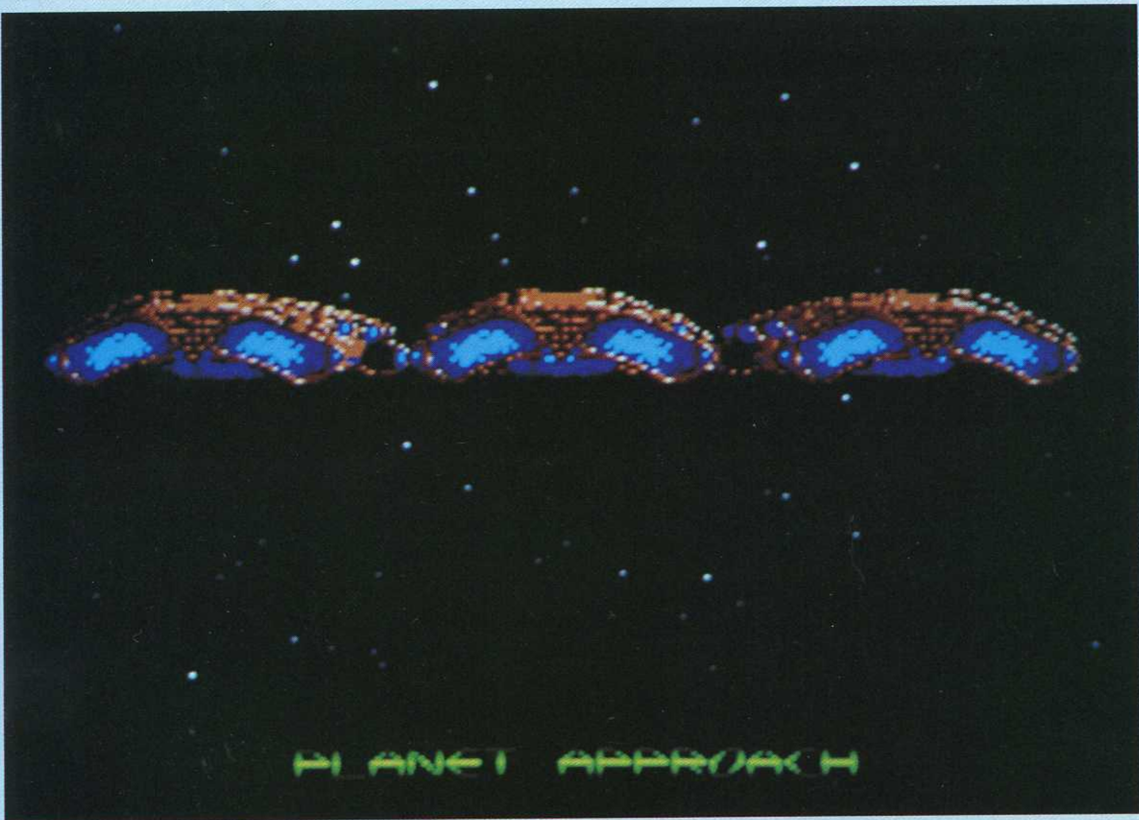
PREVIEW

Marrant, voià un jeu Mindscape à paraitre prochainement sur PC qui pourrait sembler un peu crétin et pourtant, dès qu'on y colle son nez, impossible de s'en séparer. En gros, vous rentrez dans un building pour délivrer des personnes retenues prisonnières par un ordinateur. Tous les couloirs sont infestés de pièges infernaux. Ça ressemble à tous les jeux en 3D isométrique. Un personnage se promène dans des salles: ici, un canon tourne et tire sur tout ce qui bouge, là, une porte doit être franchie mais elle est fermée. Au début, tout est très simple: il suffit de contourner le canon et de s'approcher d'une marque jaune fixée au mur. Certaines marques détruisent le canon, d'autres ouvrent porte. Fastoche. Très vite, cependant (d'ailleurs, les animations sont rapides), les choses deviennent plus compliquées. Heureusement, il est possible de tirer avec un laser et lorsque l'on tire sur un interrupteur, il fonctionne! Comme le rayon rebondit, la chose prend très vite des allures de billard: pour passer, il faut souvent atteindre l'interrupteur par ricochets successifs. C'est super et d'une difficulté très progressive.









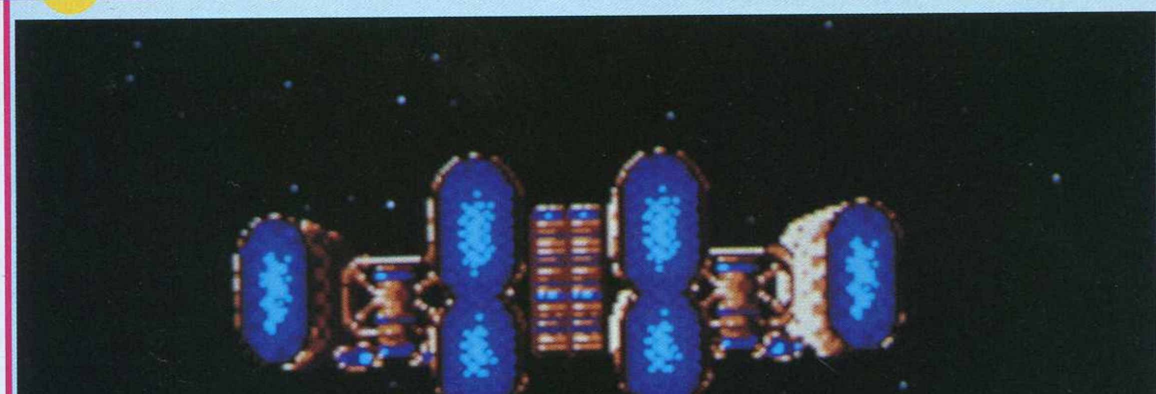
PREVIEW

RESTRICTOR

Une fois de plus l'espace tout entier est en danger. Et comme par hasard c'est sur vous que tombe la mission de le sauver. Battez-vous parmi les étoiles, sauvez l'univers tout entier, planète par planète. Battez-vous au sol, éliminez tous les envahisseurs dans des phases 3D époustouflantes de rapidité. Ce n'est qu'une preview, c'est sur Amiga, mais les graphismes sont prometteurs, et l'action déjà très rapide.

Disponible chez Thalamus pour la fin mars sur ST et Amiga.





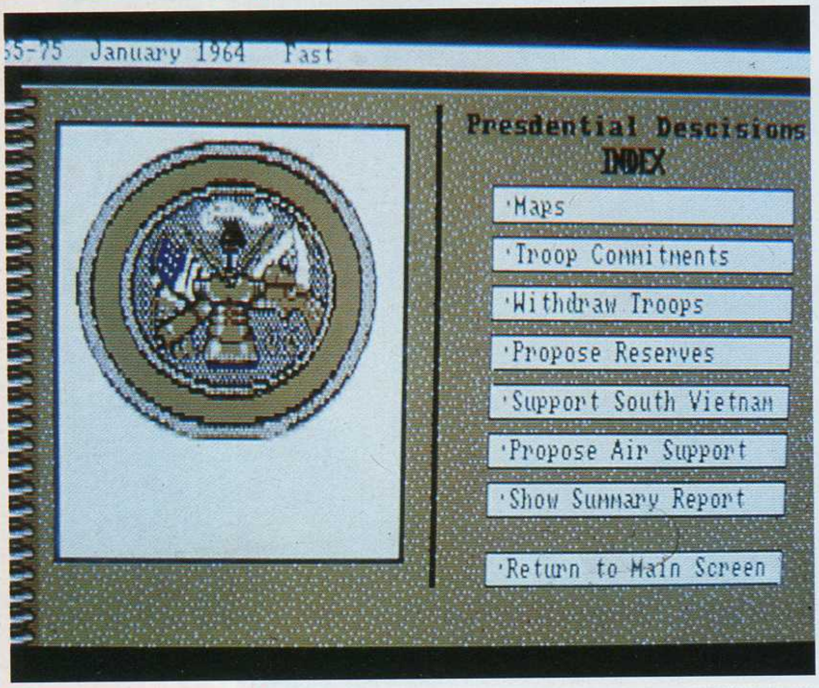


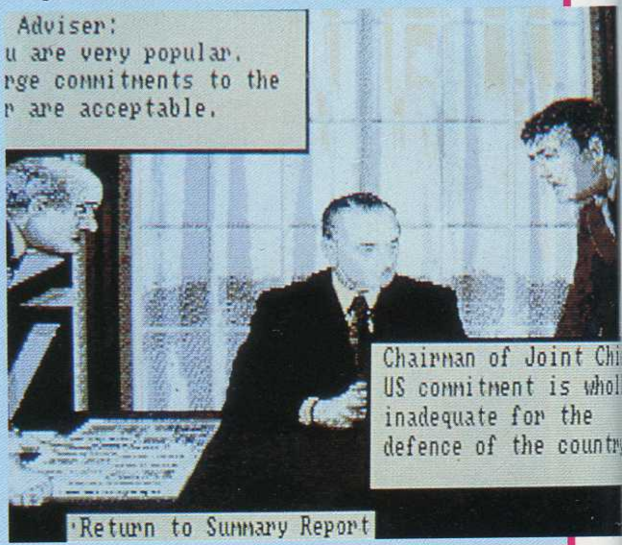
PREVIEW

'NAM ★1965~1975★

Ce que vous propose Domark, avec un de ses prochains jeux, n'est pas très commun: avoir la possibilité de retracer, de remanier la guerre du Vietnam, de façon parfaitement réaliste, avec toutes les données historiquement exactes. Dans 'Nam 1965-1975 vous contrôlerez le président des Etats-Unis et le Commandant en chef des armées aux Vietnam. Avec l'un vous devrez gérer le pays, et jongler avec l'opinion publique; et avec l'autre diriger les troupes, les armées, et lancer les ordres d'attaques, décider des objectifs. Vous pouvez démarrer le conflit à n'importe quel moment, au tout début, ou dans les derniers mois de la guerre, à votre guise, et de nombreux scénarios, de nombreuses variations sont disponibles. Ce jeu a été développé pendant quatre ans, par le programmeur d'Imperium, et s'annonce d'ores et déjà comme une des meilleures (la meilleure) simulation stratégico-économique sur ordinateur. En plus de cette perfection historique, le jeu est doté de graphismes superbes et variés.

Si vous voulez refaire l'histoire étape par étape, ou la modifier et prolonger une guerre de façon interminable et faire se terminer le conflit américano-vietnamien dans les années 80, alors ne ratez pas la sortie de ce monstre, prévu sur Amiga, ST, Macintosh et PC.





SWITCHBLADE II



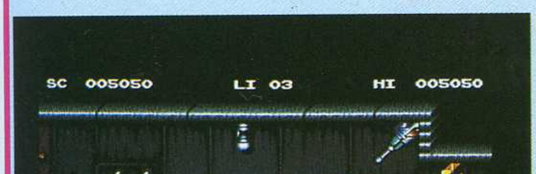
PREVIEW

Quand une aventure fait recette, autant la continuer un peu plus tard. Surtout que dans le cas de Switchblade, vous, Hiro, n'aviez pas réussi votre mission dans le premier épisode. Le grand méchant, Havoc, n'était pas mort. Vous êtes donc de retour, deux siècles plus tard, et vous incarnez un descendant de Hiro, avec des armes encore plus redoutables, missiles à têtes chercheuses, lance-flammes, et vous êtes bien décidé à massacrer tous les robots qui s'opposeront à vous.

Dans Switchblade il y a 6 niveaux, avec un chef de fin pour chacun d'entre eux, et chaque niveau est composé de 100 tableaux. De quoi écluser toute la haine que votre famille a emmagasiné en 200 ans.

Cette suite est développée par les programmeurs de Venus, souvenez-vous de ce jeu, et disons-le, c'est un signe de qualité. D'ailleurs la preview laisse présager quelque chose de tout bon. Le scrolling est fluide, les graphismes sont bons, et l'action encore plus prenante que dans le premier épisode.

Le retour de la vengeance très prochainement, en avril, sur ST et Amiga.









IMAGINA 91

DES IMAGES QUI DÉP

Pour ses 10 ans, le Forum International des Nouvelles Images de Monte-Carlo a fait très fort. Des conférences aux débats, des projections aux votes, toutes les recherches avancées de l'image numérique et de ses applications ont été présentées. Le tout en trois jours bien remplis où le pauvre journaliste devait se dédoubler plusieurs fois s'il voulait arriver à tout voir!



Echoes of the Sun.



Esso



I have



The Funtastic World of Hannah-Barbera.

...ASSENT L'IMAGINATION

Au commencement, il y a seulement dix ans, le Festival International de Télévisison de Monte-Carlo invitait quelques chercheurs de l'INA (Institut National de l'Audiovisuel, mémoire vivante de la radio et de la télévision française depuis ses débuts) afin d'animer une conférence sur les images de synthèse, à l'époque encore très primaires et surtout d'origine américaine dans leur quasi-totalité. Le succès phénoménal rencontré auprès de l'auditoire démontra que cette nouvelle forme d'expression visuelle n'était pas aussi mineure qu'on le prétendait alors. Dès l'année suivante une journée entière fut consacrée aux "nouvelles images". Imagina était née. Elle fait depuis sa création partie intégrante du Festival de Télévision de Monte-Carlo, drainant chaque année un public international de plus en plus vaste. C'est le rendez-vous de référence en Europe surtout depuis la disparition de Pixim, un salon similaire de Paris mais de moindre envergure.

VISIONNAGE & PRIX PIXEL INA

La plus grande attraction d'Imagina, chaque année, ce sont les soirées de visionnage: trois soirs durant lesquels les professionnels (dont votre serviteur) (NDLR: pourtant un amateur) assistant aux projections ont voté pour choisir parmi près de 80 œuvres les meilleures productions en images de synthèse de l'année 1990. Rassurez-vous, les films d'images de synthèse durent rarement plus de cinq minutes vu leur coût de production. Le tout se déroulait dans une salle spéciale aménagée de telle sorte que l'on pouvait goûter à chaque film diffusé en 35mm ou vidéo haute résolution dans les mêmes conditions qu'on l'aurait fait dans une grande salle de cinéma! Répartis en dix catégories, les prix représentés sous la forme d'une théière verte d'un goût douteux mais heureusement symbolique (les toutes premières images de synthèse représentaient des thèières et beaucoup jusqu'à nos jours ont continué à le faire) ont été remis aux trois films ayant remporté le plus de suffrages dans leur catégorie. Comme on (moi tout seul) n'est pas toujours d'accord avec les résultats, on vous parle aussi des autres films qui auraient mérité quelque chose.

Premier Prix de la catégorie recherche, applications en images d'études scientifiques; Splash Dance d'Apple Computer (USA) montre quelques essais de modélisation de l'eau et de sa propagation à travers déserts et rochers. Efficace mais leur procédé de rendu ne peut pas recréer des grosses vagues écumantes. Question de coûts de calcul, l'algorithme aurait été plus complexe à mettre en œuvre – j'croyais qu'Apple avait les moyens? Deuxième Prix; A Passing Shower de l'Université d'Hiroshima et d'Electric Machinery Lab. (Japon) qui est une simulation réaliste des différents éléments de l'environnement, des arbres et de leurs ombres, de la route mouillée et de ses reflets, le tout en suivant le parcours d'une voiture qui nous aveugle de ses phares dans la nuit. Le rendu de la lumière et des décors est superbe, surtout avec la musique qui accompagne l'animation. Troisième Prix; The Portrait of Mr Metakos de Meta Corp. (Japon) est une recherche sur les expressions du visage où l'on accompagne également une belle créature aquatique. Marrant, surtout les espèces de nichons emboîtés qui servent de plan intermédiaire. Remarquez que deux films sur trois primés sont japonais... Dans ceux qui auraient mérité une mention, Leaf Magic d'IBM Watson Research Center (USA) qui recréait des feuilles d'automne soufflées par le vent au travers de paysages. Bien aussi, Ductile Flow de Symbolics Inc. (USA) qui montrait des polyèdres se transformant.

Premier Prix de la catégorie génériques de télévision, ces œuvres qui en un minimum de temps doivent concentrer ce que contient l'émission qu'ils précèdent; Chronicle de BBC TV Graphic Design (Angleterre) qui nous fait traverser les plus anciens monuments Egyptiens et Romains jusqu'à ce que l'on découvre que vus de haut ils forment le logo de Chronicle. Le rendu est très réaliste, bravo. La BBC n'avait de toute façon pas de quoi s'inquiéter car sur les dix génériques présentés, trois venaient de chez eux. Si avec ça ils n'obtenaient pas un prix! Deuxième Prix; ABC's World of Discovery de MetroLight Studios (USA) nous fait voyager en quelques secondes à travers les siècles, les ruines et l'univers, sans oublier les richesses de la Terre. Un générique digne d'une des émissions culturelles les plus regardées de la chaîne américaine ABC. Troisième Prix; Sacrée Soirée de Riff

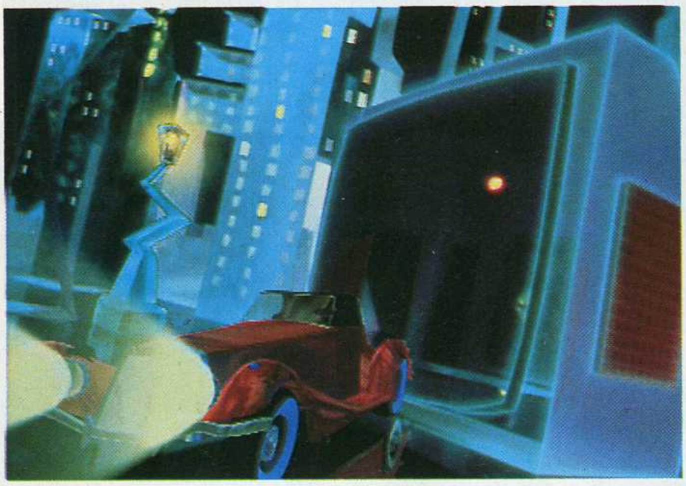
(France), ou les métamorphoses d'une belle voiture de collection en jet sur un accompagnement de trompettistes. Ne riez pas! Si l'on fait abstraction de la tronche du présentateur qui suit, et de son émission, le générique est très réussi. A signaler aussi, Pepsi Power Hour de Topix Computer Graphics Animation (Canada) qui nous présente une boîte de Pepsi foudroyante! C'est un concert d'Heavy Metal commanditée par Pepsi Cola qui en profite pour mettre en valeur la marque. Très bien aussi, Galicca no Tempo de Computer Arts Developments (Espagne) pour la chaîne TVG qui laisse apparaître le logo de l'émission sur une pierre creusée par le vent. Mais aussi Where on Earth are we going? Toujours de BBC, avec de belles images.

faute de matériel, n'a pas été très poussée. Troisième Prix; Roméo et Josette de l'ADIS Centre de formation (France), qui n'est autre qu'un remake de Roméo et Juliette façon image de synthèse et comique. C'est pas mal, heureusement que les rigolos de chez ADIS se sont fait aider par les gars de Dimension pour la réalisation, sinon... Très marrant, Discours du 1er Avril de All (France) est une moquerie sur le thème des discours politiques ou l'on parle aussi de fonctionnaires. Très beau, I have never seen, but I know du College of Architecture (USA) montre l'évolution, autour d'une mini-tour de Babel, de créatures bizarres et de plantes imaginaires, sous l'eau.

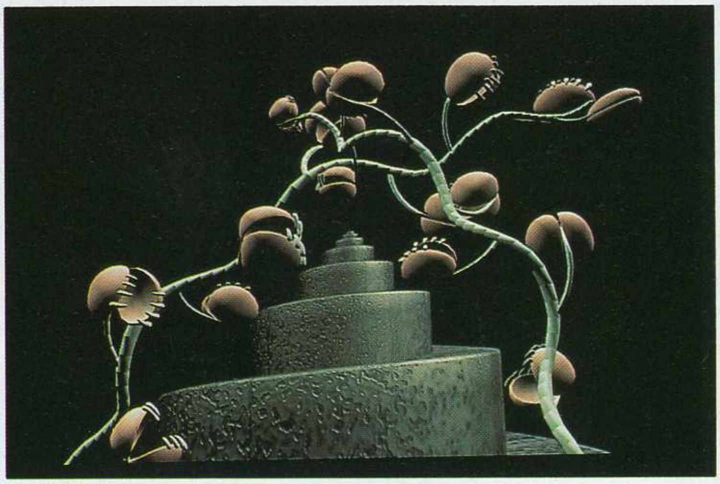
Premier Prix de la catégorie Art, nouvelle catégorie créée cette année; Eggy de Yoichiro Kawaguchi du Nippon Electronics College, une œuvre sans queue ni tête où la matière est en mutation constante et qui

Corp. (USA) où l'on découvre amusé le procédé d'insémination qu'ont trouvé certaines plantes extra-terrestres pour se reproduire de planète en planète: des graines traversent l'espace et lorsqu'elles atteignent un sol fertile elles se multiplient à sa surface avant de se transformer en espèce de canon qui va projeter d'autres graines dans le reste de l'univers. Une belle balade entre les plantes. Deuxième Prix; In Search of Muscular Axis de Polygon Pictures (Japon) montre l'évolution des formes en partant de muscles bien développés. De quoi donner envie de se mettre au Body-Building tellement le rendu approche le réel! Namco, l'éditeur de jeux en Arcade et sur console a collaboré à la réalisation de ce film. Dans quelle mesure, mystère...

Troisième Prix; Le pantin de Relief (France) est un petit bonhomme de bois qui évolue sur une table avant de nous faire les



Sacrée Soirée.



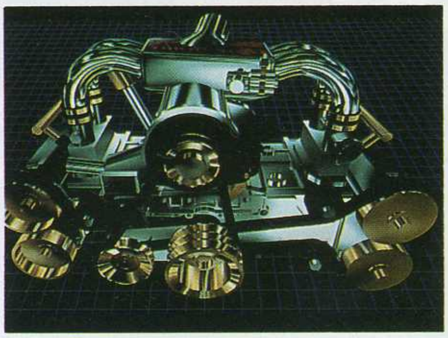
I have never seen, but I know.



A Passing Shower.



Illusion.



Nuovo Alfa 33.

Premier Prix de la catégorie Ecoles et Universités, réalisations d'étudiants souvent sans moyens; Poems of Ernst Jandl de Eku Wand (Allemagne) reprend les poèmes monosyllabiques de Jandl pour en faire une adaptation en images, où ce sont des bouches qui s'ouvrent qui prononcent chaque lettre rapidement. Pas besoin d'être Allemand pour comprendre, de toute façon l'effet est très comique! Peut-être un peu long dans sa version intégrale (15 minutes), mais en tous cas bravo! D'autant que cette œuvre a été entièrement réalisée sur un Amiga 2000 avec seulement Deluxe Paint III pour l'animation et IFF-Filter pour les voix digits. Deuxième Prix; Illusion de Achim Stösser (Allemagne Fédérale) nous fait voyager dans l'environnement d'une cuisine qui semble classique mais qui est loin de l'être: les boissons des verres devenues rigides se soulèvent puis retombent, se cassant en mille morceaux, les verres se déforment et plongent dans la table qui semble alors être liquide... Surprenant, même si la réalisation,

a été conçue pour la TVHD Japonaise. Les fans de l'auteur, déjà connu pour des réalisations similaires, apprécieront. Pour ceux qui se demandent d'où vient le nom, il a tout simplement été formé avec le mot Egg (œuf en Anglais) et la lettre 'Y' initiale du prénom de l'auteur. Deuxième Prix; Tacauto de Michel Bret (France) qui nous permet d'admirer des danseuses à la silhouette humaine mais aux formes étranges sous tous les angles. Troisième Prix; Memory of Moholi-Nagy de Tamas Waliczky (Hongrie) qui est une variation artistique. C'est très moyen mais surtout ça a été entièrement réalisé sur Atari. The Process of Evolution, nouveau film de William Latham et d'IBM (Angleterre), n'a pas été primé. L'auteur a beau être une star de l'image de synthèse, son film n'a rien d'extraordinaire: encore des mutations de formes complexes. Vous n'avez rien perdu dans cette catégorie puisqu'il n'y avait en tout et pour tout que ces quatre films.

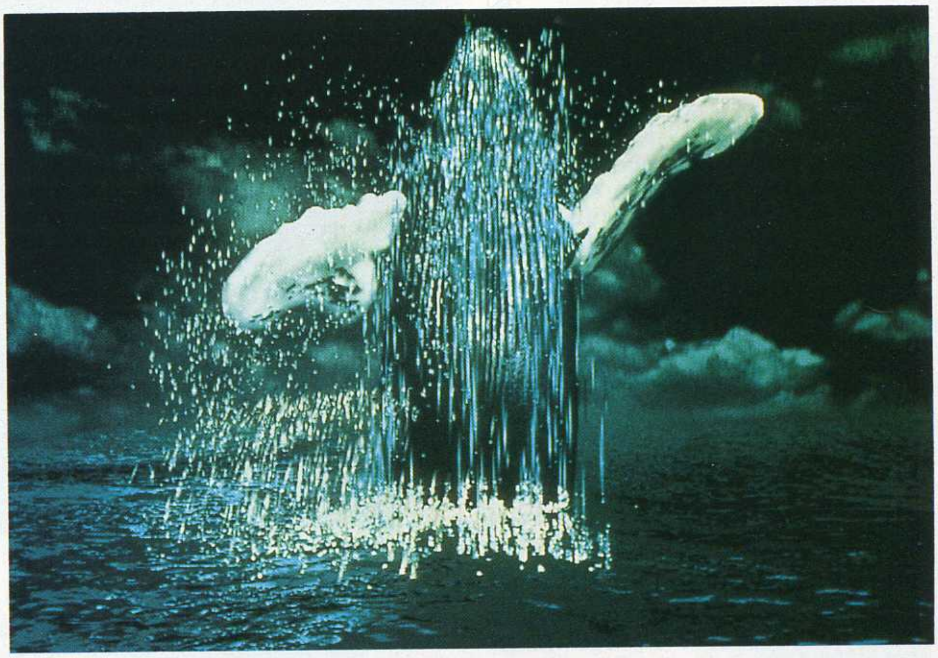
Premier Prix de la catégorie animation 3D; Panspermia de Thinking Machines

yeux doux. Mignon comme tout. Celui qui en aurait mérité plus: The Audition d'Apple Computer (USA) nous fait suivre les péripéties d'un ver de terre qui va subir une initiation éprouvante en cherchant à se faire engager dans un cirque. Très drôle, surtout le coup où on le place dans le canon!

Premier Prix de la catégorie simulation, c'est-à-dire recréer la réalité pour l'architecture ou l'étude; Enter the Elgin d'Alias Research (Canada) donne un aperçu du Théâtre Elgin créé pour le gala du Festival du Film de Toronto 1990. Deuxième Prix; Nuova Alfa 33 de Ex Machina (France) est une visualisation de l'Alfa 33 sous tous ses aspects pendant son utilisation: état de chaque partie de la voiture avec explications et performances, le tout en TVHD! Très complet. Troisième Prix; Mise en Seine de Videosystem (France) est une simulation d'architecture faisant découvrir la Seine et ce qui l'entoure en vue plongeante en y incluant de nouveaux projets. Intéressant, Forest Fire Simulation de Grumman Data

System (USA) simule la propagation d'un feu de forêt en fonction des conditions météo. Photosynthesis and Muscle Movement de Fujitsu (Japon) est quant à lui un extrait de Echoes of the Sun, une super production éducative en haute résolution destinée à être projetée dans une salle hémisphérique utilisant le procédé IMAX SOLIDO (comparable à l'OMNIMAX de la Géode à la Villette mais en mieux) visible seulement au Japon. C'est en effet le premier système mondial de projection hémisphérique en relief qui soit en plus en couleur. Le film explique en image la photosynthèse et le principe de mouvement des muscles, se basant sur les toutes dernières découvertes de la biologie moléculaire et de la biochimie. Sensationnel, le meilleur des éducatifs! Verrons-nous ce chef d'œuvre en France un jour? En tous cas avec The Dream of Mr M, le dessin animé en images de synthèse pas cher est pour bientôt grâce à Fuji Television Network (Japon) qui a conçu un système de gestion virtuelle autour du SDS 480, un équipement virtuel qui permet à un acteur de refaire faire tous les mouvements qu'il fait à un personnage tridimensionnel géré par ordinateur placé dans le contexte imaginaire voulu. Avec ce principe, un simple acteur placé dans une pièce vide et muni de gants et d'un casque virtuel pourra faire évoluer à sa guise un bonhomme de dessin animé dans un décor créé à l'avance sans nécessiter aucune animation opérée par l'homme (sans que l'homme ait à intervenir), sauf pour les éventuelles retouches de l'angle de vue en post-production. Un seul acteur pourra jouer tour à tour les rôles de chaque personnage et il ne restera plus à la fin qu'à synchroniser leurs actions. On pourra bientôt, sans devoir aligner une suite de dessins produits à la main, réaliser des dessins animés moins chers et plus réalistes qu'en 3D. Pas étonnant que les Japonais se penchent sur ce principe quand on connaît l'étendue de leur industrie dans ce domaine! Il suffit pour s'en convaincre de jeter un coup d'œil aux séries qui passent sur nos chaînes.

Premier Prix de la catégorie publicité, de loin celle la plus créative; Heinz "Ants" d'Industrial Light & Magic (USA) est une pub sympa pour le Ketchup Heinz qui met en scène le slogan de la marque: des fourmis en images de synthèse voient de loin des pique-niqueurs renverser leur bouteille de Ketchup ouverte. Elles se précipitent sur leurs hots-dogs et, sachant que l'Heinz met longtemps à couler, arrivent juste à temps pour qu'il se déverse dessus. Gentil mais le message passe. Deuxième Prix; Lyons Tetley Decaffinated Tea de Rushes Computer Graphics (Angleterre) met en scène une sympathique théière synthétique qui se cache de peur qu'on l'oblige à accueillir un thé trop lourd car non décaféiné. Et bien sûr elle se laissera faire dès qu'elle saura que c'est un Lyons Tetley décaféiné. Rigolo, surtout l'animation faciale de la théière et l'art qu'elle emploie à se dissimuler. On reste dans les créations marrantes avec Nissan "Time Machine" de Rythm & Hues (USA), une super pub destinée à la télévision Japonaise où l'on voit une voiture se déformer et s'animer comme un cartoon, le tout sur un ton de dérision. Vraiment neuf pour une publicité de voiture, là où habituellement on se prend on ne peut plus au sérieux. Pour finir, Esso de Ex Machina (France) est une série de petits spots diffusés sur les télés Italiennes qui démontre grâce au diable et à d'autres personnages que l'Esso est la seule à l'épreuve de tout.

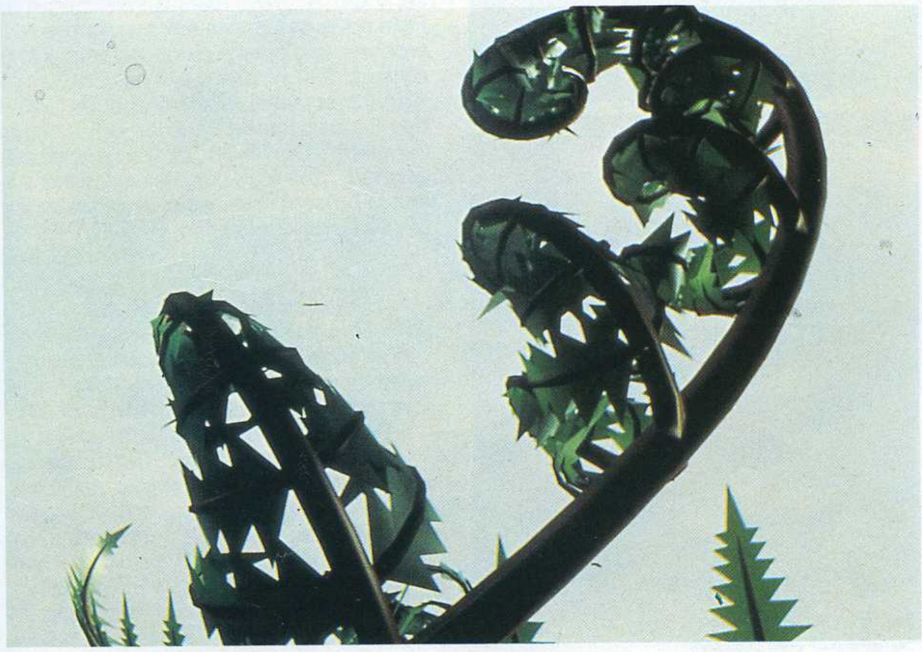


ABC's World of Discovery.

Premier Prix de la catégorie fiction, où pour la première fois on a vu des films d'animation s'approcher de la qualité d'action des longs métrages; Invisible Man in Blind Love d'Eurocitel (France) nous conte en noir et blanc et dans la plus pure tradition des vieux films policiers Américains l'histoire de l'amour aveugle de l'homme invisible. Une superbe réalisation où l'on voit pas à pas chaque action du héros sans bien sûr arriver à le voir. Deuxième Prix; Grinning Evil Death de Mc Kenna et Sabiston du MIT Media Lab (USA) est un vrai court métrage, à la mise en scène digne des plus grands maîtres Hollywoodiens. C'est l'histoire d'un jeune garçon qui va se transformer en super-héros de l'espace d'un instant afin de sauver la Terre d'un cafard mécanique géant. L'animation est faite d'un mélange subtil d'images en 2D pour les personnages et de 3D pour le reste des décors. Les Américains ont vraiment l'art du grandiose, ce qui en synergie avec une action soutenue et une bande sonore dans le ton, permet de créer un film efficace qui se place parmi le peloton de tête des productions d'image de synthèse à ce jour. Troisième Prix; Don Quichotte de Videosystem (France) qui reprend vie avec son compagnon, le fidèle Sancho Pança pour affronter de sa lance des moulins à vent qu'il prend pour de terribles démons. Une bonne recherche des expressions faciales permet d'exprimer toute une panoplie de sentiments: colère, joie, surprise... Ce film servira de pilote à toute une série dédiée au héros. Non primé, Bonehead in "Why do you think they call him Dope" de Homer & Associates (USA) est une réflexion sous forme comique de notre façon d'appréhender la musique. On suit Bonehead et sa démarche de taré avec attention dans le magasin de disque où il goûte chacun des nouveaux titres (il les bouffe) les recrachant tous avec dégoût jusqu'à trouver un rythme qu'il aime. Rafraichissant. D'une toute autre inspiration, Venus and Milo de NCSA (USA) nous narre la rencontre entre un concierge d'un musée d'art – Milo – et une sculpture changeante – Venus. Milo la poursuivra jusqu'à la rattraper à travers tous les tableaux de son musée.

Premier Prix de la catégorie animation 2D; Green Movie Movie de Green Movie (Italie) nous permet de suivre les déambu-

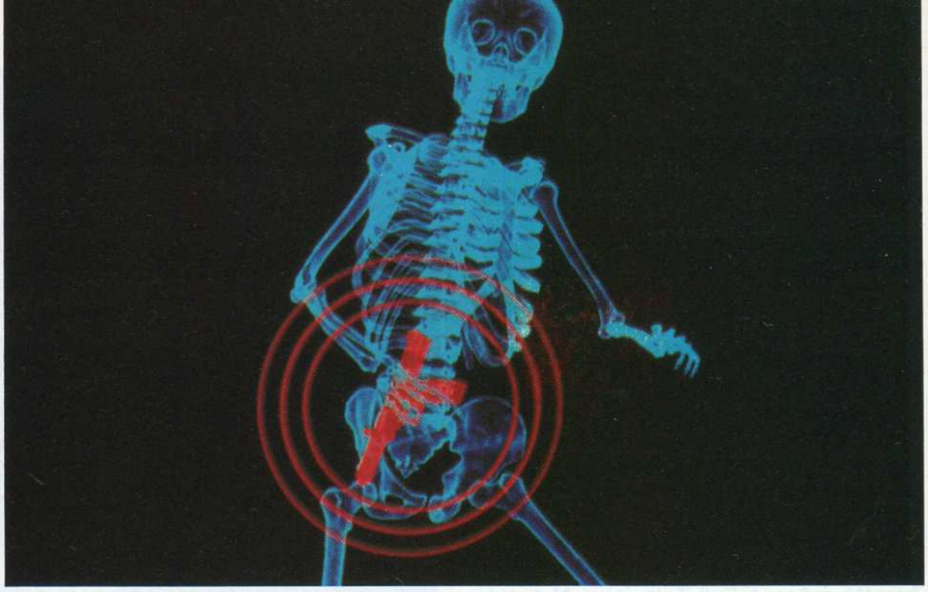
Panspermia.



IMAGINA 91

lations d'un type qui marche à travers les styles et les périodes de l'art jusqu'à nos jours. Il change de représentation suivant le genre de la toile qu'il parcourt, étant tantôt un noble et tantôt fait de peinture abstraite. Une recherche intéressante mais un peu brève. Deuxième Prix; L'escamoteur de Advance Production (France) est un film d'animation onirique se basant sur des dessins de Jérôme Bosch. Troisième Prix; Wet Science de Xaos Inc. (USA) module les formes et les couleurs.

Premier Prix de la catégorie effets spéciaux, celle dont les techniques sont le plus abouties; The Funtastic World of Hanna-Barbera de Rythm & Hues (USA) est un film mi-images de synthèse mi-animation traditionelle reprenant tous les héros de Hanna-Barbera conçu pour servir de simulateur pour le parc de loisirs Américain des Studios Universal. Les gens prendront place dans le simulateur, chacun sur un siège hydraulique spécial, et le film partira. Dans l'histoire on monte à bord d'une navette spatiale en compagnie de Yogi Bear afin de partir au sauvetage d'un jeune enfant kidnappé par Satanas (méchant de la série Les Fous du Volant) et son fidèle chien machiavélique.



Total Recall.



Venus & Milo.

C'est une vraie course-poursuite qui s'engage à travers le monde des héros de HB. On plonge dans les rues du village, ressort dans la fête foraine pour arriver enfin au château hanté de Scoubidou! C'est franchement très bien fait, les décors; vaisseaux, maisons, cimetière ou château étant bien dans le style des dessins animés bien que recréés avec plus de réalisme puisqu'en trois dimensions. Les personnages restent animés traditionellement en deux dimensions puis superposés aux images de synthèse. Pourquoi ce genre de choses n'existent-elles pas en France? Arghhh! Deuxième Prix; The Nature de Links Corp. (Japon) décrit lui l'aventure d'une abeille prise en chasse par une guêpe. Après un long périple, la guêpe finira dans une toile d'araignée. Le tout s'achèvera sur une réflexion en image sur le devenir de l'homme et de la nature. Vraiment bien. Troisième Prix; Lemsip de John Clive & Co. (Angleterre) est une publicité humoristique pour le sirop contre la toux Lemsip. Les effets spéciaux réalisés pour le cinéma n'ont pas été primés: Solar Crisis Holograms de Pacific Data Images (USA) qui représentait dans le film Solar Crisis (sortie en France dans quelques mois) des éruptions solaires et autres hologrammes servant d'explication pour la formation des volontaires pour la mission de sauvetage de notre soleil, Flight of the Intruder de Rythm & Hues (USA) où l'on voyait simulé des explosions d'avions en l'air ou des tirs de missiles rendus plus réalistes par l'image de synthèse, mais aussi Total Recall de MetroLight Studios (USA) pour les scènes de combat derrière des parois de visualisation par rayons X.



Le Virtuality sur le stand du salon.

Finalement le Grand Prix Pixel INA a été attribué à Splash Dance d'Apple Computer, qui ont été aussi étonnés que nous de recevoir le plus gros prix vu qu'eux aussi considèrent que leurs travaux sont loin d'égaler bon nombre de films qu'on a eu l'occasion de voir.

Quant au Prix Européen Imagina, il a été attribué à Green Movie Movie de la boîte du même nom. C'était la première fois que les Italiens décrochaient un prix. Il faut dire que leurs créations habituelles n'ont rien d'extraordinaire; elles sont souvent calquées sur les Américaines mais réalisées plus modestement.

Enfin, la Bourse de la Création Ricard a été gagnée par Illusion de Achim Stösser.

Bravo à tous!

Voilà, Imagina'91 c'est fini. Mais Parigraph, la seule manifestation d'image de synthèse restant à Paris, commencera en avril. Si vous êtes un peu débrouillard vous trouverez sûrement une invitation, même si c'est réservé aux professionels. En attendant, les 1er, 2 et 3 mars la Vidéothèque de Paris ouvre ses portes aux passionnés pour proposer une grande rétrospective des films d'image de synthèse grâce au concours de l'INA (organisateur d'Imagina) et du Comité des Expositions de Paris (organisateur de Parigraph). De 14H30 jusqu'au soir, des reportages, des émisions, des extraits et surtout la présentation des œuvres primées à Monte-Carlo lors des Prix Pixel-INA 1991!

YVAN ELBAZ

IMAGINA: LE LIVRE

Vous êtes passionnés d'images de synthèse? Vous n'avez pu vous rendre à Imagina? Peu importe car à l'occasion du 10ème anniversaire du Forum, l'INA en collaboration avec le Festival de Télévision de Monte-Carlo et le CNC édite "Le Livre Imagina": Tout tout tout ce que vous voulez savoir sur les nouvelles images expliqué en 152 pages et 162 photos couleurs! Pour le recevoir, il vous suffit d'envoyer un chèque de 211 Francs à l'INA-Publications, 4 avenue de l'Europe, 94366 Bry-sur-Marne Cedex. Dépêchez-vous, après le 15 Mars le prix passe à 350 Francs!


MiG-29
FULCRUM
TM
L'Union Soviétique a produit le meilleur avion de combat du monde.
Maintenant, Domark vous procure des sensations fortes en vous permettant de piloter le formidable MiG-29 Fulcrum sur votre ordinateur.
Démontrez vos compétences dans une série de missions exténuantes basées sur des scénarios réels.
MiG-29 Fulcrum – le summum de l'aviation de combat.
SEULE LA SIMULATION MiG-29 FULCRUM OFFRE :
Modèle aérien pleine force
Commandes ergonomiques
Instruments et avionique réels
Modélisation précise des forces élevées de la pesanteur sur le pilote, c'est-à-dire étourdissements simulés
Systèmes de combat "commandés par des experts"
Missions uniques avec des scénarios du monde réel
DISPONIBLE
DOMARK
"Le simulateur de vol le plus réaliste pour l'ordinateur individuel"
John Farley, Pilote d'essai
(Le seul Européen à avoir piloté un Mig-29 Fulcrum)
Programmé par Simis
Logiciel, instructions, graphismes et emballage ©1990 Domark Ltd. Photos d'écran sur Amiga, Atari ST, IBM PC.
Publié par Domark Software Limited, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Londres SW15 1PR.
Tél.: +44(0)81+780 2224. Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" et 5,25"
Photo du MIG-29 avec la permission de John Lake/Osprey Publishing ©1990

EN CHANTIER

Voici la dernière étape de notre voyage: dernier mois de travail sur Snow Bros, l'un des prochains jeux d'Ocean. Ce mois-ci, nous avons rencontré Pierre Adane, le programmeur.



Joy - On s'était vus il y a deux mois, où en est le jeu aujourd'hui?
Pierre Adane - Il est quasiment fini, il n'y a plus que la mise en place à faire.
Joy - Qu'est-ce que c'est?
PA - Ça consiste à placer les monstres où il faut dans chaque tableau, et à régler quelques détails, comme le fait que certains monstres, dans certains tableaux, peuvent par exemple aller en diagonale.
Joy - Tu as eu un accident récemment, au pouce?
PA - Oui, en jouant au handball. C'est idiot, mais ça m'a empêché de travailler pendant trois semaines.
Joy - Ça va mieux?
PA - Ça va mieux.
Joy - Parlons d'abord de toi. As-tu déjà écrit d'autres jeux?
PA - Oui, Pang. C'était mon premier.
Joy - Comment es-tu entré chez Ocean?
PA - J'avais un Amiga sur lequel je programmais des démos. Un jour, j'étais chez un ami qui m'a présenté quelqu'un de chez Ocean, lequel m'a proposé de lui montrer mes démos. Un mois plus tard, ils m'ont appelé pour Pang...
Joy - Lequel, de Pang ou de Snow Bros, est le plus difficile à programmer?
PA - Je dirais Snow Bros... Pang, sur un plan technique, ou plutôt algorithmique, c'était assez simple. Les monstres bougeaient tout le temps de la même façon, les boules tombaient toujours selon la même trajectoire, les collisions étaient simples... Là, il y a des tonnes de monstres qui agissent complètemnt différemment, certains cherchent le joueur en passant par le chemin le plus court, d'autres ont des directions prioritaires, d'autres encore se contentent de se balader, chaque personnage a ses humeurs. Et puis il y a beaucoup plus de choses à l'écran. Le personnage que l'on dirige peut être en mode Géant, il peut tirer quatre boules à la fois, il peut y avoir 8 monstres qui à eux tous ont droit à quatre tirs simultanés, plus un monstre géant à la fin de chaque niveau. Ça fait beaucoup de monde à déplacer.
Joy - Le timing est critique?
PA - Oui, parce que le jeu tourne en une VBL, c'est-à-dire que l'image est redessinée 50 fois par seconde pour donner une fluidité parfaite à l'animation.


Pierre Adane

L'affichage proprement dit (par opposition à la gestion interne des sprites, des collisions, de la scrutation du joystick...) occupe, sur Amiga, 80% du temps machine. C'est effectivement critique. Mais toutes les routines sont parfaitement optimisées, et je ne pense pas qu'on puisse gagner grand chose.
Joy - Sur quoi développes-tu?
PA - Je travaille avec Seka. Tout le monde, ici, travaille avec cet assembleur.
J'ai aussi écrit un débugger spécial.
Joy - Quid de la conversion ST?



Un des monstres de fin



PA - Elle va prendre entre 20 et 30 jours au maximum. En fait, il n'y a pratiquement que les entrées/sorties à changer: l'affichage, le chargement de la disquette, la scrutation du joystick... Toute la logique interne a déjà été pensée pour être aisément portable. Bon, le seul problème, c'est que le jeu tournera en 2 VBL, pour des raisons matérielles. Ça ne

change rien à la vitesse du jeu, ça ne fait que donner un très léger effet de saccade, mais il est pratiquement imperceptible. Et la scrutation du joystick continue à se faire en une VBL, par exemple. Un autre détail: alors qu'il est en 32 couleurs sur Amiga, il sera en 16 couleurs sur ST.

Joy - Tu réfléchis beaucoup avant de commencer à programmer?

PA - Oui. On est obligé, avec des programmes de cette taille... Il faut absolument que tout soit parfait, il faut que les routines soient versatiles. Pour ça, il faut y réfléchir avant, avoir conscience de toutes les fonctions dont on aura besoin... Mais ce n'est pas du temps perdu, puisqu'à la fin, on ne perd pratiquement pas de temps à débugger. Il n'y a guère que les fautes de frappe à corriger.

Joy - Et la version Amiga, tout compris, il t'aura fallu combien de temps?

PA - 4 mois et demi, en tout.

Joy - Y a-t-il des différer sensibles avec la version d'arcade?

PA - Quelques-unes... D'abord, les graphismes sont meilleurs dans notre version, nous allons rajouter des graphismes entre chaque niveau, il y aura entre 110 et 120 Ko de musique, ce qui est énorme, ça fait plus de 20 minutes de bande son.

Joy - Il y a combien de lignes d'assembleur?

PA - En tout, 25.000.

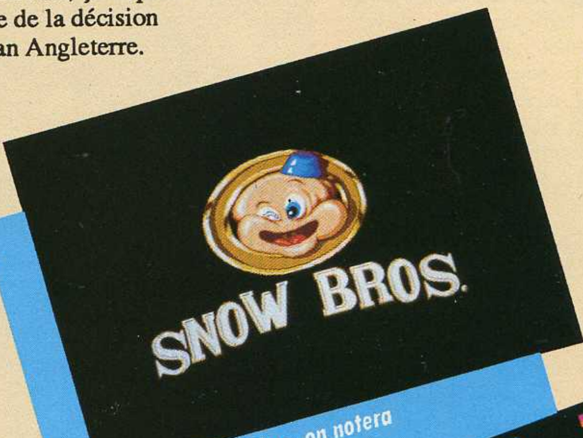
Joy - Le jeu sort toujours en avril?

PA - Ou en mai, ça dépend en partie de la décision d'Ocean Angleterre.





La version arcade...



...et la version Micro, on notera l'amelioration du graphisme

Joy - Quels sont tes jeux préférés?

PA - Turrican! J'arrive à la fin avec 30 vies. Lemmings, que j'ai découvert récemment, c'est absolument extraordinaire. J'y passe des heures.

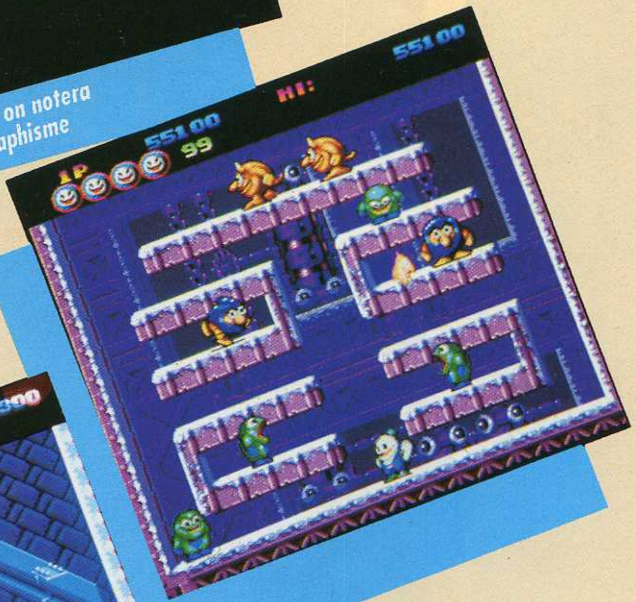
Joy - Et ceux qui t'ont le plus impressionné, techniquement, j'entends?

PA - Shadow of the Beast. A l'époque, ça a été une réelle avancée technique. Et Battle Squadron, aussi.

Joy - Quel sera ton prochain jeu?

PA - Aucune idée, encore!

Joy - Merci.







Un des monstres de fin



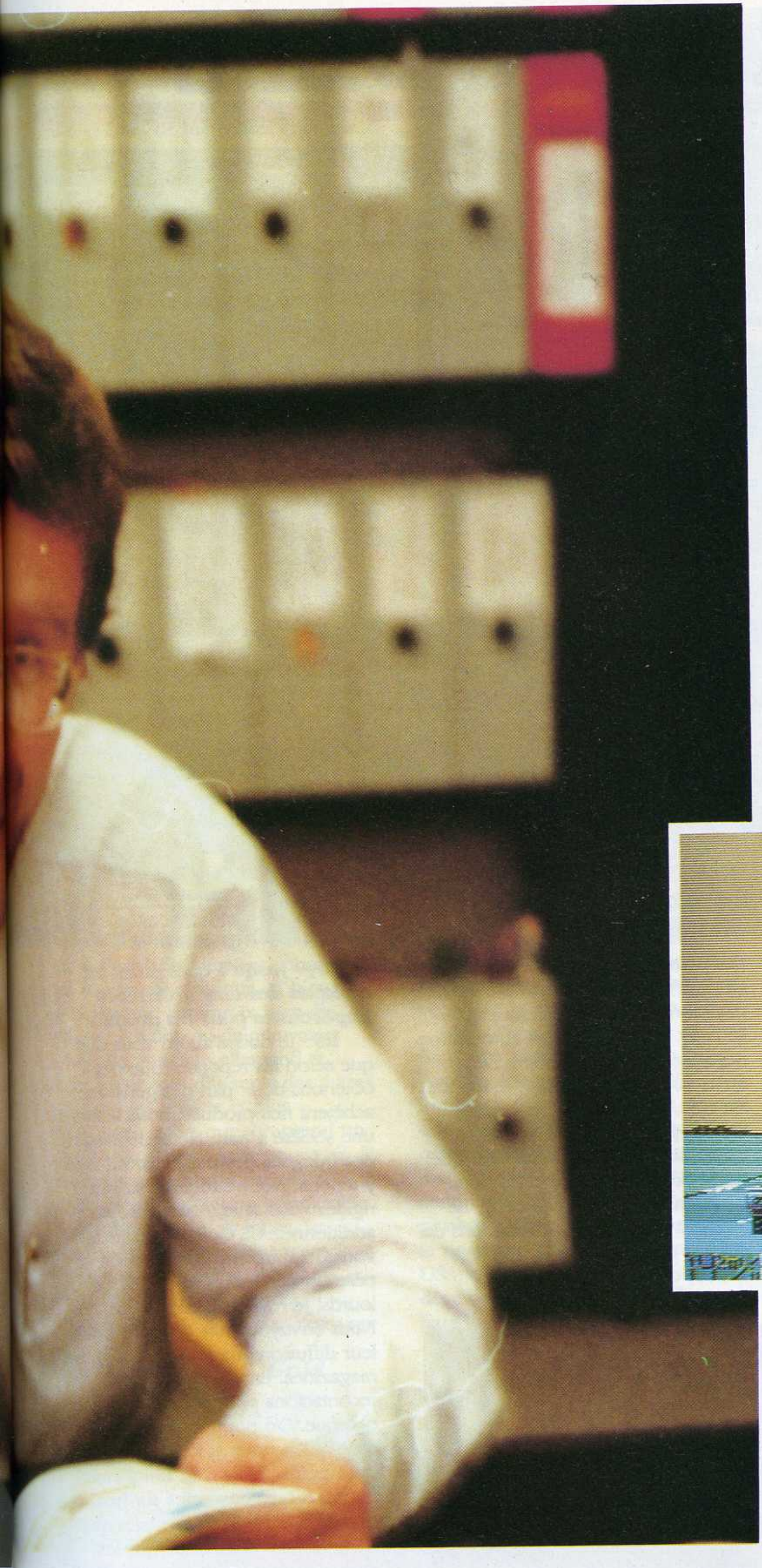
le grand ZOO



ROGER SWINDELL

ENTRETIEN : DEREK DE LA FUENTE

Roger Swindell est "Marketing Manager pour l'Europe" chez US Gold. Une occasion intéressante de parler à l'un de ceux qui modèlent, année après année, le marché ludique. Nous sommes allé le rencontrer dans les bureaux de la compagnie.



Joystick - Est-ce que 1990 a été une année profitable pour US Gold? Comment voyez-vous, à l'heure actuelle, les marchés 8 et 16 bits?

Roger swindell - Ça a été une très bonne année. Je précise que je ne parle qu'au nom d'US Gold, la situation est peut-être différente pour d'autres éditeurs. Le marché 8 bits est encore très important pour nous. Cela dit, 1991 sera peut-être plus important encore pour nous, nous avons plein de jeux en cours de développement, des conversions de jeux de Capcom, il y a 8 titres en tout, et on sait qu'ils font d'excellents jeux en arcade. En plus de ça, nous avons un accord avec Sega, qui nous a permis de sortir récemment Line of Fire; Super Monaco Grand Prix et Shadow Dancer sortiront vers Pâques. A part ça, il y aura aussi une quinzaine de conversions 8 bits, voire plus.

Joy - Est-ce que vous êtes en relation constante avec Sega Japon, est-ce qu'ils ont la décision finale sur les jeux que vous adaptez?

RS - Oui, nous travaillons ensemble étroitement, principalement à cause des limitations matérielles et du temps restreint que nous avons. Nos relations sont excellentes. Jusqu'à il y a peu, US Gold avait le monopole des conversions Sega, mais aujourd'hui d'autres boîtes se sont lancées dans ce créneau. Je dois préciser les choses: il y a deux "deals" différents avec Sega, l'un consiste à adapter leurs jeux d'arcade sur micros, et l'autre consiste à adapter un jeu micro sur console Sega. Strider 2, de Capcom, est le premier exemple d'un jeu adapté d'une borne d'arcade sur micro, puis adapté de la version micro sur cartouche pour consoles!

Joy - Il y a Elite qui a récemment sorti deux conversions Sega.

RS - En effet, mais le contrat pour ces deux jeux a été signé il y a plus de 18 mois. Il y a aussi Golden Axe qui a été acheté par Virgin, mais là aussi c'était il y a pas mal de



OUT RUN

temps. Nous avons signé avec Sega récemment, et à partir de maintenant, nous nous occupons de toutes leurs conversions. C'est très intéressant pour nous, et 4 titres viennent de sortir sur cette console.

Joy - Avez-vous votre propre équipe de programmation, et jusqu'à quel point maîtrisez-vous les développeurs qui travaillent pour vous en externe?

RS - Nous n'avons pas d'équipe interne, et c'est une décision mûrement réfléchie. Si nous avions des programmeurs dans les bureaux où on s'occupe des ventes et du marketing, ça mettrait un drôle de souk, ça ralentirait tout. Quand les gens téléphonent au bureau pour avoir des renseignements sur les jeux, les secrétaires ne pourraient pas s'empêcher de répercuter les questions sur les programmeurs, et Dieu sait qu'ils ont autre chose à

ROGER SWINDELL



Forgotten Worlds

faire. Les programmeurs ont besoin de sécurité, d'un environnement qui leur convienne, et ils ont besoin d'être reconnus. On travaille avec beaucoup de boîtes de développement qui sont éparpillées un peu partout en Grande Bretagne, de Londres à Manchester – il y a Teitex, Codemonkeys, etc. Probe, qui en ce moment programme deux jeux pour nous, sont parmi les meilleurs développeurs du moment. Ils sont fiers des jeux qu'ils ont déjà programmé, à juste titre, et ils n'ont pas peur de montrer leurs résultats. On leur a d'ailleurs demandé de ne pas montrer les programmes qu'ils écrivent pour nous, sans autorisation expresse. Ils sont tellement fiers qu'ils voudraient que tout le monde les voie, y compris la concurrence! En fait, pour eux, il est plus intéressant de ne se concentrer que sur la programmation, et de nous laisser la charge du marketing. Le moment auquel nous choisissons de diffuser un produit répond à des critères très précis.

Roger Swindell et le directeur du développement



Joy - Jusqu'à quel point les critiques des magazines sont importantes pour un produit?

RS - Je dois d'abord vous dire que selon les réponses que nous obtenons de la part des gens qui achètent nos produits, nous sommes une société à part. Nous définissons des budgets, des buts, et nous nous y tenons. Notre structure est très rigide. Vous savez, quand vous additionnez US Gold et Centre Soft, vous obtenez une compagnie qui pèse un demi-milliard de francs lourds! Je reviens à votre question. Nous envoyons nos produits avant leur diffusion aux journalistes et aux magazines. Ensuite, nous les recontactons pour connaître la note obtenue. On pourrait penser que ce sont des pressions, le fait d'insister à chaque fois, mais c'est uniquement pour indiquer ces notes sur nos communiqués de presse, afin que les grossistes sachent ce que les journaux pensent du produit. Bien évidemment, ils en commandent plus si les critiques sont enthousiastes. Les bonnes critiques sont importantes, et lorsqu'un produit en mérite une, j'attends du magazine qu'il la fasse correctement. Mais si un produit obtient de mauvaises critiques, c'est ok. Ça n'est que justice. Si vraiment le magazine est impartial, et que les critiques sont justifiées, on ne peut pas se plaindre. Et puis, on peut vivre malgré de mauvaies critiques.

Ce n'est pas différent du cinéma ou de la musique. Les films qui obtiennent d'excellentes critiques ne deviennent pas toujours des hits, et ceux qui ont de mauvaises critiques ont parfois un succès incroyable. On prend ça de façon très philosophique. La seule chose qui m'énerve par dessus tout, c'est quand on sent que le journaliste a testé le logiciel à toute vitesse parce qu'il était pris par les délais d'impression, et qu'il n'a visiblement pas pénétré dans le jeu. Je vais vous donner un exemple, mais sans citer le magazine. Il y a eu récemment un article sur Operation Stealth, et le journaliste a écrit l'article le jour même où il l'a reçu. Il ne l'a pas testé du tout, il s'est contenté de ré-écrire vaguement le communiqué de presse en s'aidant des informations qui sont au dos de la jaquette, et du coup on a eu une note très moyenne. Là, on l'a mal pris.



Out Run

Bizarrement, il y a des différences de notation entre les différents pays européens. Les Français ne jugent pas un jeu de la même façon que les Allemands, par exemple. Mean Streets me vient à l'esprit. Il a eu d'excellentes notes en France et en Angleterre, alors qu'il a été descendu en Allemagne. Lorsque je me suis rendu en Allemagne, j'en ai demandé la raison autour de moi. On m'a répondu que c'était parce que le programme était difficile à classer dans une catégorie ou une autre. Ils le considéraient comme un jeu d'aventure classique, et bien évidemment, comme ça n'en était pas un, il a obtenu de mauvaises notes. Les marchés allemand et scandinave sont différents des autres. Ils sont plus sérieux et plus techniques. Alors que, on prend un Shoot'em up et on joue pour voir, ils commencent d'abord par se demander qu'est-ce qui pourrait bien leur donner envie d'y jouer. Le marché des jeux d'actions n'a pas disparu en Allemagne, il s'est simplement déplacé vers les consoles, mais je crois que c'est une tendance générale un peu partout. Sur micros, l'action chute vertigineusement. Les jeux qui marchent, ce sont les jeux de Lucasfilm, ou de Delphine, ou de SSI, les jeux de rôle ou d'aventure vraiment complexes. Nous n'abandonnerons jamais les machines 8 et 16 bits. On continuera à écrire de bonnes conversions, et même des programmes originaux s'ils le sont vraiment.

Joy - Est-ce que vous allez vous recentrer sur des machines particulières, et quelles machines voyez-vous sortir du lot en 1991?

RS - Pour le CDTV, c'est un non franc et massif. Nous n'y toucherons pas. Nous sommes encore très impliqués dans le marché ST. Je sais que d'autres prétendent arrêter leurs développements sur cette machine, mais comme les programmeurs continuent à écrire dessus, il se passera un bon moment avant que le nombre de sorties ne baisse. Aux USA, c'est différent, les gens développent sur Amiga et il faut faire l'adaptation ST en Europe. En ce qui nous concerne, les dates de sortie de nos prochains produits sont arrêtées jusqu'en septembre, et tous les jeux qui sortiront sur Amiga sortiront aussi sur PC et ST.

Les locaux d'U.S. Gold



Nous espérons commencer des développements sur la Megadrive cette année, ainsi que sur une console portable, mais il est encore très tôt pour en parler. Nous n'avons aucun plan en ce qui concerne les autres systèmes, Nintendo, etc. Nous allons produire des cartouches pour Commodore 64. Ghouls'n'ghosts, Strider 1 et 2 et U.N. Squadron en font partie. On envisage de les porter sur une autre console. Sur GX 4000, nous vendons un titre qui n'est pas d'US Gold mais d'Epyx, World of Sports. Nous allons travailler beaucoup pour cette machine en 1991. LEs prochains titres sur Sega Master System seront Heroes of the Lance, Kick Off et Outrun Europa. Nous avons aussi la licence de The Godfather et de A Team, ils sortiront donc en cartouche. L'un des avantages des consoles Amstrad, par rapport à la version micro, c'est qu'on peut créer des scrollings ultra-doux et plus rapides, des sprites avec une meilleure définition... Mais si on regarde les jeux qui sont sortis jusqu'à présent, aucun n'en tire partie, parce qu'ils sont tous adaptés purement et simplement de la version CPC.

Joy - Etes-vous satisfait de l'image de marque d'US Gold?

RS - Les gens qui nous méprisent ne nous connaissent pas vraiment. On ne peut pas nous comparer à OCean, Electronics Arts, Microprose ou Gremlin, parce que ce sont des éditeurs qui ne sortent que leurs propres produits. Il faudrait nous comparer à Mirrorsoft, qui distribue aussi Cinemaware, ImageWorks et Spectrum Holobyte. C'est un éditeur qui a une écurie complète, comme nous. A la limite, Electronics Arts aussi, puisqu'ils ont

le grand ZOO

ROGER SWINDELL

Bullfrog, Mindscape et Origin (en Angleterre uniquement, NDLR). US Gold, à part ses propres produits, représente Atari, Sega, Capcom et bien d'autres encore. Nous ne nous occupons pas du tout de simulations, par exemple. Microprose s'en charge, on ne va pas se faire la guerre! Notre compagnie a changé en quelques années. Il n'y a qu'à voir des jeux comme Mean Streets, et les jeux de Delphine. Nos racines, Zaxxon et Beach Head, trouvent leur prolongation dans ces programmes. Les seuls marchés qui ne nous intéressent pas sont l'éducation et la simulation. Nous préférons nous concentrer sur ce qu'on sait faire. Epyx a sorti un logiciel nommé Print Magic, et nous ne l'avons pas pris parce que personne chez nous ne saurait mettre le produit en valeur.



Le directeur du développement et Marie Confidine, responsable des relations publiques pour la France.

Joy - En sortant tellement de produits, n'y en a-t-il pas certains qui ne bénéficient pas de l'attention à laquelle ils ont droit? Ne vaudrait-il pas mieux diminuer le nombre de sorties, pour leur donner plus d'ampleur?

RS - Ils semblent effectivement ne pas obtenir l'attention qu'ils méritent, mais ce n'est pas le cas. Dans le bureau du dessus se trouvent 5 directeurs de production. L'un s'occupe des produits américains comme Epyx, Lucasfilm, Access et Sega, un autre des jeux de rôle de SSI, AD&D et New-World Games, un autre encore s'occupe des bornes d'arcade et particulièrement de Capcom, un autre de Delphine, un autre des collections Budget... Tous ces gens vérifient que chaque produit est présenté selon ses mérites propres. On ne peut pas diminuer le nombre de sorties, est-ce qu'on pourrait se permettre de dire à Lucasfilm: "Ecoutez, on a déjà sorti un produit ce mois-ci, désolé mais on ne peut pas sortir le vôtre"? Vous pouvez penser, à juste titre, qu'il y a trop de sorties. Mais c'est une tendance générale du marché. A Noël, c'est pire que tout. Le marché est complètement saturé, et beaucoup de produits disparaissent purement et simplement. Mais bon, c'est la loi du commerce, en fin de compte: on réussit ou on se casse la gueule. Pour l'instant, ça va, on réussit, et je pense que ça va continuer pendant encore un bon moment. Mais je crois qu'en 1991 il y aura moins de jeux, de façon générale.

Joy - Qui décide des produits et de leur qualité, à US Gold? Est-ce que vous faites des enquêtes auprès de vos acheteurs pour savoir ce qu'ils veulent?

RS - C'est une équipe – directeur de production, directeur du développement, etc – on décide tous ensemble. Il y a aussi les testeurs, qui assurent la qualité du jeu! Nous faisons des forums pour avoir des remontées, et les salons nous permettent de recueillir des informations directement auprès des consommateurs. Mais j'admets qu'on devrait faire plus d'enquêtes. Je vais aller bientôt en Allemagne, par exemple, et la principale raison de ce voyage est de comprendre quel type de jeux ils préfèrent, et pourquoi certains deviennent des hits. Pas seulement auprès des distributeurs, mais aussi auprès du grand public. J'en ferai autant quand j'irai en France, en Italie, ou n'importe où. Les directeurs du développement viennent avec moi, et ils notent tout.

Joy - Quelles sont les origines d'US Gold?

RS - Nous avons une filiale aux USA, mais tout est dirigé d'ici, à Birmingham. La boîte a été montée il y a neuf ans, par Geoff Brown qui importait des cartouches pour Atari, ou des disquettes, peut-être. Un jour, il a réalisé que plutôt que de les importer, ce qui obligait à les vendre entre 300 et 400 francs, il pouvait parfaitement acheter les licences, comme on le fait pour des films ou des disques, et se charger de la fabrication et des adaptations directement ici. Nous avons maintenant 45 employés, et 50 autres personnes travaillent indirectement pour nous.

Joy - Que nous réserve le futur, selon vous?

RS - Bon, une prédiction facile: dans les deux ans qui vont venir, les compatibles PC vont prendre une place de plus en plus importante. On sait bien que c'est la machine dominante aux USA, et même en Australie ça représente 50% du marché des machines ludiques. Aux Etats-Unis, c'est 75%. Ici, pour l'instant, c'est nettement moins.

Joy - Une grande partie de vos produits sont destinés à un public jeune; or, ils sont chers. N'avez-vous pas moins de réduire les coûts?

RS - Je ne pense pas. Si on regarde les bouquins, ils sortent d'abord en édition originale, puis quelques temps plus tard ils sortent en dormat de poche, beaucoup



Gauntlet.



Italy 1990

moins cher. Le meilleur moyen, c'est d'attendre que le jeu sorte dans une compilation ou une collection à bas prix. Je comprends votre point de vue, mais nous ne pouvons pas tout simplement baisser tous nos prix. Regardez Mean Streets, par exemple. Ça a demandé énormément de temps de développement, il y a trois disquettes et un manuel complet, nous ne faisons pas un bénéfice énorme dessus. Le piratage a une influence sur les prix, aussi. Le piratage commercial et terrible. Je sais que les gamins piratent souvent à cause des prix trop forts, mais ce n'est rien par rapport aux pirates professionnels.

Joy - Argument classique: si les jeux étaient deux fois moins cher, peut-être se vendraient-ils trois fois plus?

RS - Oui, et si ils étaient quatre fois moins cher, se vendraient-ils six fois plus? Je ne sais pas, mais nous ne pouvons vraiment pas prendre ce risque, il est trop important. N'oubliez pas que les gens achètent des cartouches qui coûtent encore plus cher. Je n'ai pas de réponse toute faite... Les coûts de développement sont vraiment très élevés.

Joy - Quelle a été votre plus grosse vente en 1990?

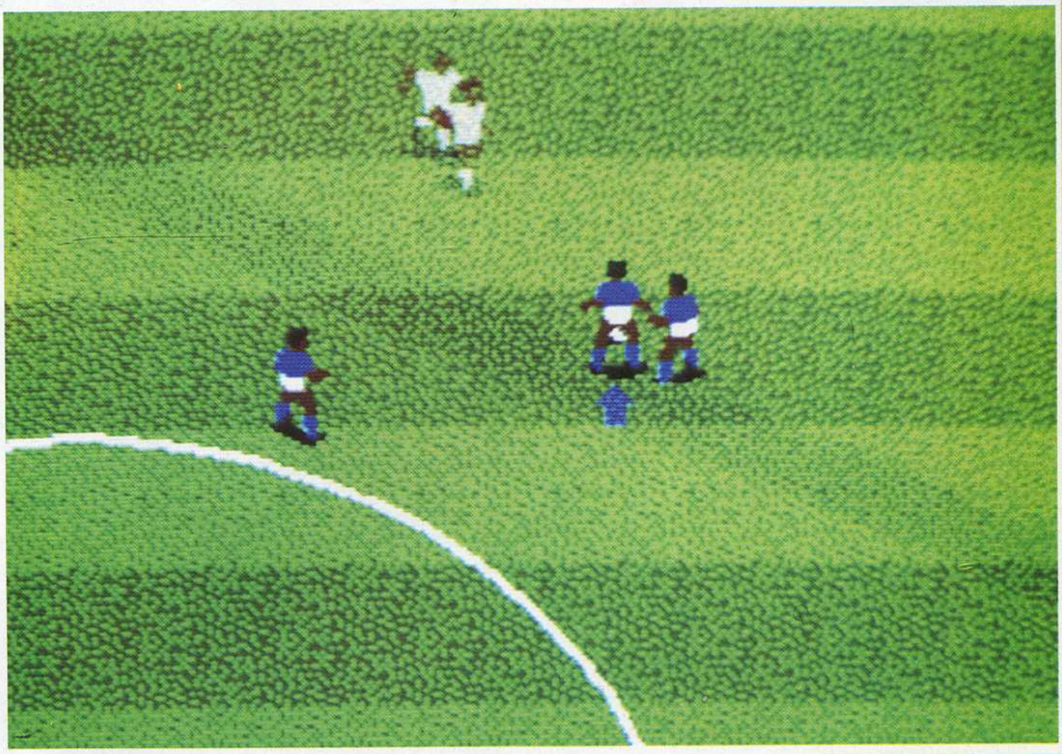
RS - Italy 1990. Et en 1989, c'était Forgotten Worlds. Le meilleur produit depuis le début, c'est soit Outrun, soit Gauntlet. En 1990, sur 16 bits, ça a été Champions of Krynn.

Joy - Vous avez un ordinateur?

RS - Non, je les emprunte. Je vais en acheter un pour mes enfants, et je vais acheter une Gameboy, parce qu'elle est très facile à trimballer. Je la trouve très bien. Et j'achèterai certainement une Megadrive l'année prochaine.

Joy - Merci.

Italy 1990



Atari est, comme chacun sait, une société américaine, d'ailleurs plus connue chez nous qu'outre-Atlantique. Elle est aussi l'une des rares à concurrencer efficacement les géants nippons Nintendo, Sega et NEC. Consoles, portables ou micros? le problème n'est pas prêt d'être simplifié surtout depuis qu'Atari a décidé d'attaquer en force ses concurrents en proposant, d'un côté la Lynx à moins de 1000 francs et ses cartouches entre 190 et 240 francs, de baisser le prix de sa "vénérable" console 7800 à 390 francs au lieu de 690 francs avec des jeux, dont de nombreuses nouveautés, vendues entre 140 et 190 francs. Une console à moins de 500 balles, cela valait la peine d'être cité. Et de l'autre côté, le 520 STE (c'est un scoop) qui, au même prix, va être bientôt proposé avec une logithèque de plus de 20 jeux (entre autres, Out Run et Ikari Warriors).

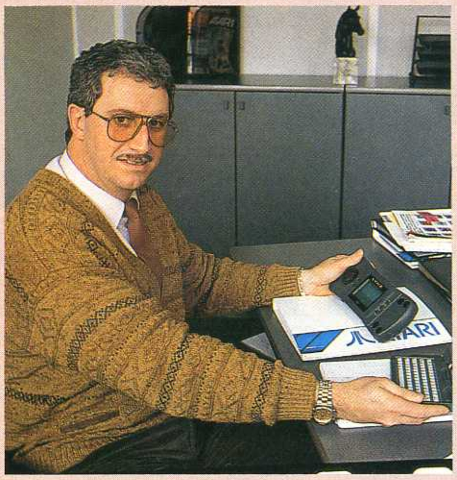
Une visite s'imposait: direction



ATARI: DE RETOUR DE L'ENFER, 91 SERA L'ANNEE DU LYNX!

Gennevilliers. Atari France, qui est l'une des filiales les plus performantes de la marque, juste après la filiale allemande mais devant la britannique, vient de changer de Directeur Général. Daniel Hammaoui, le nouveau boss, succède au légendaire Elie Kenan. Il nous a fort aimablement reçu malgré un emploi du temps chargé.

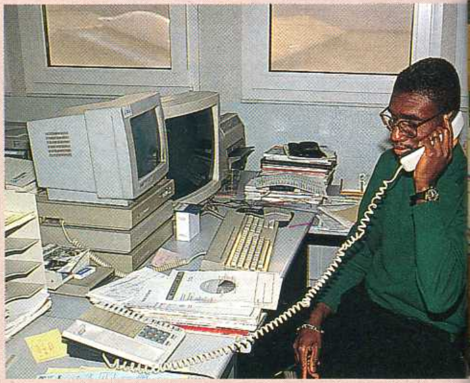
Il faut avant toute chose rappeler qu'Atari revient de l'enfer. En 1985, alors que la société n'était qu'une filiale de Warner et vendait sa console VCS 2600 – dont le 7800 est une version légèrement améliorée – et les Atari 400 et 800, elle avait perdu la bagatelle de 2,5 milliards de francs! Les jeux vidéo, les consoles en particulier après un départ prometteur, semblaient définitivement condamnées au point que Warner, dégoûté des puces et préférant tout laisser tomber, avait abandonné son stock d'invendus dans une décharge du désert américain. Drôle de façon de finir sur le sable... Après le rachat de la boîte par Jack Tramiel, un lumineux visionnaire qui s'est payé Atari avec de l'argent emprunté à la... Warner, et la sortie des premiers 520 et 1040, Atari a tout de même gardé sa console sans chercher à la promouvoir particulièrement. Le but de la manœuvre était clair: positionner la marque comme un fabricant de micro-ordinateurs et non plus comme un fabricant de jouets. Si on en vendait, c'était bien, sinon tant pis. Les choses ont bien changé depuis et l'avenir d'Atari, même s'il s'en cache encore un peu, passe indiscutablement par le jeu: on ne vend pas un million de Lynx dans le monde par hasard, dont 15.000 en France alors qu'elle n'est sortie qu'en septembre 90 – à 1490 francs pièce – sans faire un effort sur un produit qui s'avère être un véritable succès...



Daniel Hamaoui, le nouveau patron, travaille sur le portfolio et joue avec la Lynx.



Jean Richen et un de ses collaborateurs travaillent en duo.



La Hot Line en action.

Dans le bureau spartiate du grand patron que seules égayent quelques photos de la gamme ST et TT, nous posons une première question bateau:

"Qui êtes-vous?"

Daniel Hammaoui: "Après mes études, notamment une école de vente, j'ai participé au lancement d'une marque de matériel hi-fi alors complètement inconnue en France, mais maintenant bien implantée, il s'agit de TDK. Mais je m'y ennuyais et je suis parti chez Procep qui était alors l'importateur de Commodore afin de vendre le Vic 20 et surtout par la suite le C64 qui a fait une belle carrière. J'ai tout naturellement suivi Elie Kenan à la fin 85, lorsqu'il a pris la direction de la filiale française d'Atari. A ce moment-là le jeu était bien loin de nos préoccupations et il s'agissait de positionner Atari "David" entre IBM et Mac "Goliath". Atari y a fort bien réussi en refusant de faire un amalgame entre technologie et prix élevé. C'est la première marque à avoir proposé l'octet à moins d'un centime et une machine à l'environnement parfaitement convivial.

Aujourd'hui Atari est divisé en trois départements, le Business, la micro-informatique domestique et le jeu. Mais ce dernier département a longtemps été mis en veilleuse pour donner à la marque une image de matériel professionnel qu'elle n'avait pas. Pour vendre des micros qui ne servent pas seulement à jouer, et même loin de là, il faut convaincre les vendeurs du sérieux de nos

produits et l'image d'Atari, avec sa console VCS et les 400 et 800 n'était pas bonne. Notre devise "Power without the price" signifie que nos micros permettent au plus grand nombre d'accéder à la puissance informatique, tout en ayant des machines vraiment professionnelles, à partir d'un certain niveau. Aujourd'hui, nous occupons le fauteuil de leader en micro domestique avec 45% de part de marché pour 1990. Alors, on peut maintenant s'occuper sérieusement du département jeu sans remettre quoi que ce soit en cause."

Joy: "Sérieusement, c'est d'abord baisser le prix de la Lynx de 1790 francs à 990 francs et ensuite de sortir la Lynx 2. Tous les programmes seront-ils compatibles?"

D.H.: "La Lynx 2 n'est pas une nouvelle machine, c'est tout simplement la Lynx avec un nouvel habillage, plus compact donc plus facilement transportable, et qui sera vendu 790 francs, mais sans câble de liaison et sans cartouche. Elle ne sera pas disponible avant juin 91 dans le meilleur des cas. N'oubliez pas que nous vendons avec la Lynx pour près de 300 francs de matériel. Ensuite, le vrai prix était de 1490 francs. A 1790 francs, il s'agissait de machines en import parallèle."

Joy: "Vous aviez promis 40 cartouches pour Noël 90. Il n'y en avait qu'une petite dizaine disponible. Comment cela se fait-il?"

D.H.: "Près de vingt jeux sont déjà sur le marché et bientôt vous trouverez des titres tels que Warbirds, "720", World class Soccer, Pacland, Pinball Shuffle, Ishido, Dungeons and Dragons, Xybots, Lynx Casino, Stun Runner, Block Out, Turbo Sub, Viking Child et bien d'autres titres. Là ou d'autres vendent leur kit de développement, qui permet d'écrire des programmes spécifiques à une machine, 100 000 dollars, celui de la Lynx coûte 5000 dollars seulement et de très nombreuses sociétés ont décidé de créer des programmes pour elle.

De plus nous pouvons produire les Eproms et éditer, ou non, le jeu. Loriciel va sortir une version délirante de Superskweek avec 225 tableaux dont certains à deux étages et un éditeur intégré pour créer ses propres tableaux. L'année 91 est la véritable année de la naissance de la console Lynx en France."

Joy: "Est-ce qu'on peut faire des photos et fouiner partout, les lecteurs adorent voir les coulisses?"

D.H.: "Pas de problème, faites comme chez vous. C'est tout?"

Joy: "Une dernière question. Peut-on jouer avec le TT et existe-t'il des logiciels de jeu prévus à cet effet?"

D.H.: "A priori rien n'est prévu, mais tout est possible. Il s'agit d'une machine professionnelle, même si son prix est très bas."

En visitant les locaux clairs, propres et bien agencés, les entrepôts bourrés de matériel où l'on ne rentre qu'avec un mot signé du patron, l'appareil photo en main, guettant la moindre défaillance afin de faire mon métier sérieusement, je suis imprégné de l'état d'esprit d'une maison où il doit faire bon travailler (ou alors, ils ont été prévenus, c'est pas possible.) Au fond d'un couloir, un téléphone sonne sans arrêt: la "Hot Line". C'est Alain Jochel qui répond sans répit aux questions les plus diverses. Passionné par ce qu'il fait, il sait tout de l'univers Atari. Alors que vous ayez un problème sur le TT, le ST ou le dernier jeu sorti sur la Lynx, n'hésitez pas à l'appeler au (1) 40 85 31 31. Mais que les journalistes en mal de copie arrêtent d'essayer de lui soutirer des tuyaux: il les repère à la première question...

La guerre consoles-micros va se transformer, pour quelques temps, en un impitoyable combat entre les diverses consoles portables du marché. L'avance de la Gameboy risque de fondre comme neige au soleil et la Game Gear de Sega risque d'arriver un peu en retard au combat. La NEC semble toujours un peu chère, même si elle vient de baisser son prix de façon importante. Encore une fois, Atari jette un pavé, cette fois-ci une console portable, dans la mare grouillante du jeu vidéo en proposant un très bon produit à un prix qui semble maintenant vraiment attractif. Mais qui s'en plaindra? Ni nous, ni eux. Le jeu est une affaire trop sérieuse. La preuve, les bénéfices qu'il génère chez Atari sont réinvestis dans les départements professionnels. C'est pas le monde à l'envers, mais cela y ressemble quand même un peu.

Emmanuel Lapierre



Les premiers Mega STE viennent d'arriver en France ! Ils sont TOUS testés...



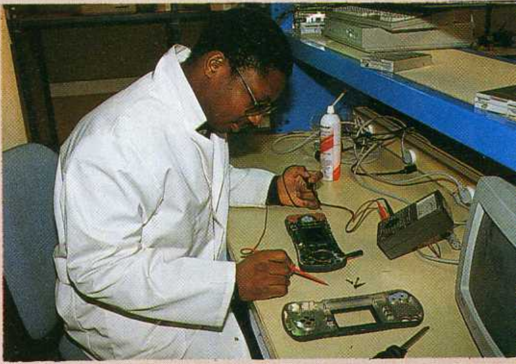
Sophie nous emmène aux entrepôts : entrée interdite...



Le présentoir américain va bientôt être mis en place chez les revendeurs de la Lynx.



Des milliers de ST, TT, 7800 et Lynx...



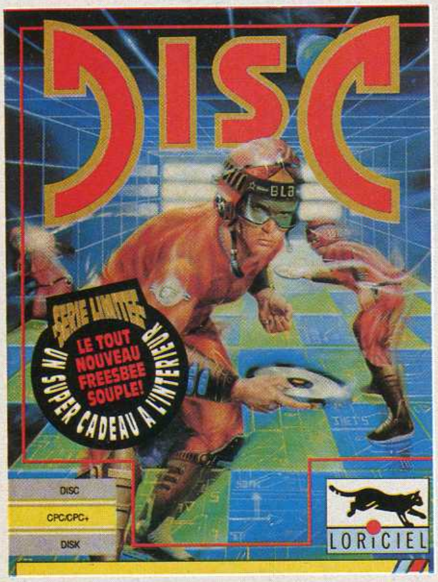
Le taux de retour de la Lynx n'est que de 0,4% !

ABONNEMENT - ABONNEMENT - ABONNEMENT - ABONNEMENT

UN JEU GRATUIT

EN VOUS ABONNANT A JOYSTICK

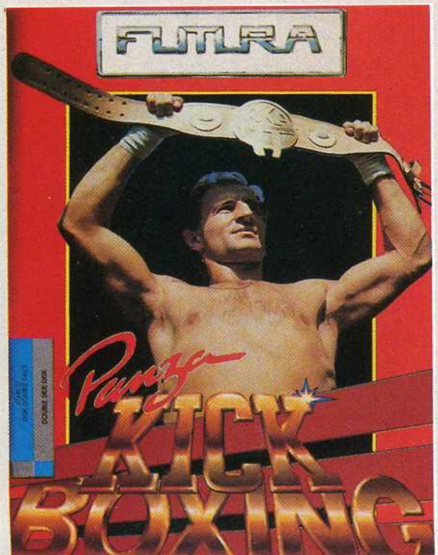
DISC



SUPER SKWEEK



PANZA KICK BOXING



2 FORMULES AU CHOIX

FORMULE 1

55 F d'économie!

11 numéros de Joystick pendant un an: 220 F au lieu de 275!

FORMULE 2

289 F d'économie!(*)

11 numéros de Joystick plus un jeu gratuit: 275 F au lieu de 564!

Vous avez le choix, en plus: Disc, Panza Kick Boxing, ou Super Skweek. Rien que du bon!

(*) 289 F d'économie sur ST/Amiga/PC, 249 F sur CPC DK et 199 F sur CPC K7. Offre valable uniquement sur la France Métropolitaine

QUELLE QUE SOIT LA FORMULE...
...VOS PETITES ANNONCES DEVIENNENT PRIORITAIRES, VOUS GAGNEZ 60 MINUTES DE CONNEXION EN 3614 SUR LE SERVEUR JOYSTICK ET EN PLUS, 10 ABONNÉS SONT TIRÉS AU SORT TOUS LES MOIS ET GAGNENT UN JEU POUR LEUR BÉCANE!

BULLETIN D'ABONNEMENT

(à remplir et à renvoyer, accompagné de votre règlement, à Joystick, Service abonnements, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

☐ Je choisis la formule 1. J'envoie 220 francs et vous créditez le pseudo .... de 60 minutes de connexion en 3614.
Abonnement Europe: 350 francs / Reste du monde (par avion): 500 francs

☐ Je choisis la formule 2. J'envoie 275 francs et vous créditez le pseudo .... de 60 minutes de connexion en 3614. De plus, envoyez-moi:
PANZA KICK BOXING ☐ ST ☐ PC 3"1/5 ☐ PC 5"1/4 ☐ AMIGA ☐ CPC DK ☐ CPC K7
DISC ☐ ST ☐ PC 3"1/5 ☐ PC 5"1/4 ☐ AMIGA
SUPER SKWEEK ☐ CPC DK ☐ CPC K7 (ne cochez qu'une case)

☐ Je commande les anciens numéros de Joystick Hebdo au prix de 10 francs pièce (sauf le Hors-Série qui est à 30 francs) (entourez les numéros choisis)
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 HS

☐ Je commande les anciens numéros de Joystick Mensuel au prix de 25 francs pièce (sauf le numéro 7 qui est à 30 francs) (entourez les numéros choisis) : **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13**

Nom: .... Prénom: ....

Adresse: ....

Code postal: .... Ville: ....

Age: .... Ordinateur: ....

DANBOSS



DANBISS



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
103 boulevard Mac Donald
75019 PARIS

EDITO

Salut les Mings,

Vous allez être gâté, une fois de plus dans ce numéro. Les Amstradistes ont le droit à un cours de bidouilles qui avait été kidnappé le mois dernier. De plus, ceux qui avaient un problème avec le Pokeur Automatique vont pouvoir le résoudre. Pour les Ataristes, on vous passe enfin le test de la cartouche Ultimate Ripper.

Pour les Amigos, soyez patients, dans pas longtemps on va vous tester une nouvelle cartouche qui vous permettra des vies infinies à tous les jeux sans modifier la disquette (inutile de nous appelez tous les jours pour nous poser des questions sur celle-ci, on vous dira tout quand on en saura plus!).

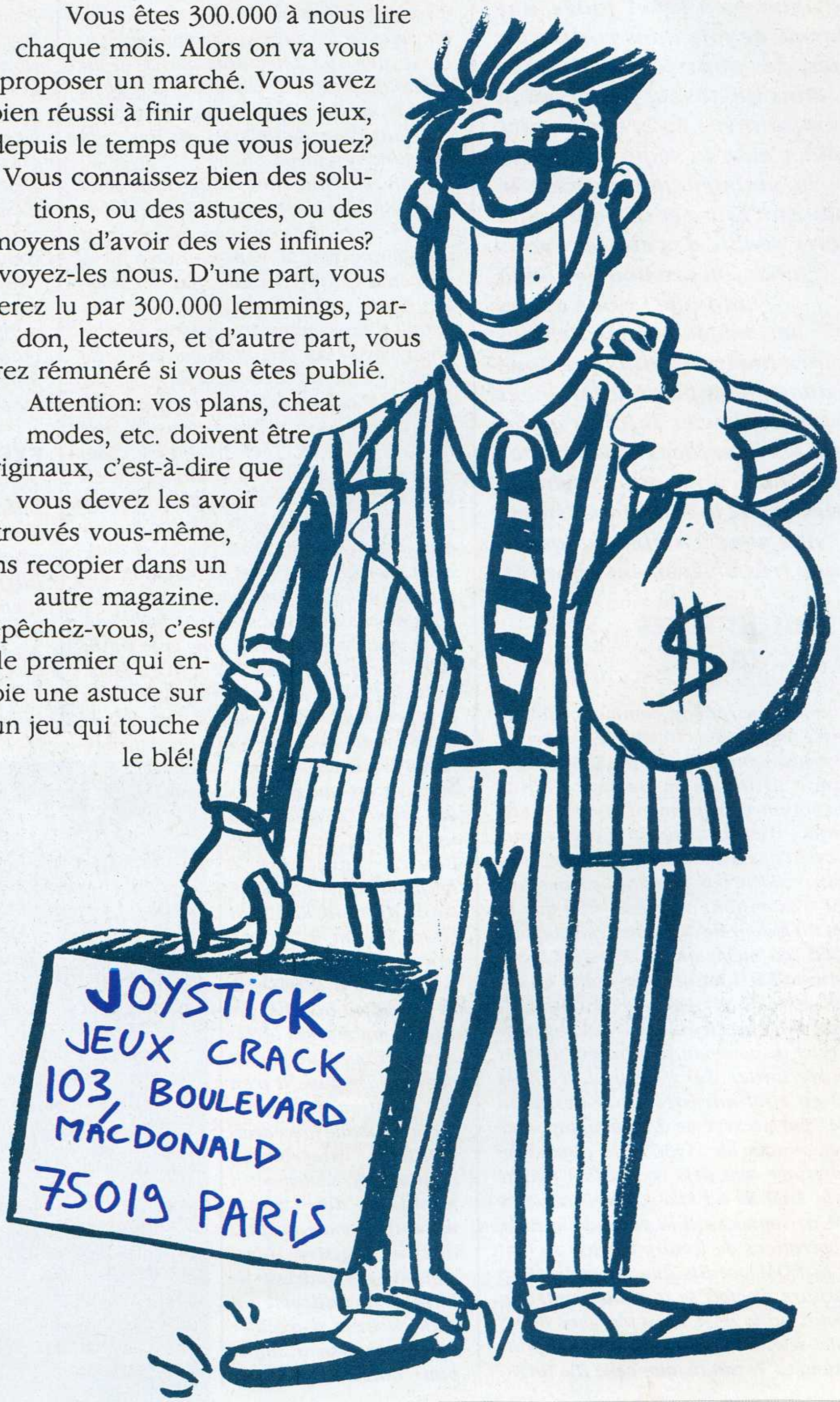
Pour les Pcistes et C64os, faudrait peut être se réveiller avant que vos rubriques ne disparaissent, car elles sont en rade. On vous laisse un mois pour vous remuer. Une fois ce délai passé, faudra pas se plaindre de voir la rubrique réduite.

Danboss et Danbiss.

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE 13400F

VEINARDS!

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



Cours de Bidouilles POUR CPC

Salut les Kids. Ce mois-ci, encore de la folie intégrale, de l'extase à l'état pur, du génie incomparable, du concentré d'intelligence, un peu de lumière céleste qui vient doucement caresser vos esprits endormis d'Amstradistes blasés, un soupçon de souffle divin venant imbiber vos méninges d'abonnés à Télé 7 Jours, une larme de joie dans vos tristes vies, des poussières d'éternité dans un absolu pauvrement quotidien...En bref me voici. Voilà, c'était la séquence mégalo, maintenant revenons un peu sur Terre et affrontons la dure réalité des choses : vous allez encore bouffer de la bidouille ! Nous allons ensemble aborder de nouveaux horizons, puisque nous allons plus particulièrement parler de vies infinies à travers les interfaces et les cartes d'interruptions, à savoir le Hacker et la Multiface, sujets que nous n'avions jusqu'ici que très brièvement abordés.

LES POTENTIALITES DU HACKER

Commençons par le commencement : décrire nos outils de travail. Le Hacker est un instrument qui, même s'il est d'une grande utilité, n'en demeure d'une conception extrêmement simple. Cette interface n'est composée en effet en tout et pour tout que d'une ROM de 16 kilo-octets. Il est considéré par l'Amstrad comme une ROM d'extension, au même titre que la ROM du lecteur de disquettes, qui contient le DOS, ou même que la ROM du Basic. C'est une ROM haute, c'est-à-dire qu'elle est adressée de &CØØØ à &FFFF, lorsqu'elle est connectée (il faut pour cela envoyer un octet de commande à travers un port d'entrée sortie). Sur l'Amstrad, les ROM sont en effet adressées "par-dessus la RAM", par un système de commutation de pages, puisque les 65536 octets disponibles d'adressage sont déjà occupés en totalité par la RAM de 64 kilo-octets. Lorsqu'une ROM est connectée à la place de la RAM, les opérations de lecture d'octets se font sur la ROM, tandis que les opérations d'écriture d'octets se font bien entendu toujours sur la RAM. Il y a plusieurs ROMS hautes sélectionnable, celle du DOS porte le numéro 7, tandis que celle du BASIC porte le numéro Ø, ainsi que celle du HACKER. Le HACKER est donc connecté en parallèle avec le BASIC, c'est pourquoi il est impossible de se servir des deux en même temps ! Le HACKER est strictement indétectable lorsqu'il est déconnecté, mais il est bien sûr détectable quand il est connecté : il suffit de commuter la page de ROM haute Ø, et de lire les octets : si ce ne sont pas ceux de la ROM du Basic, la conclusion est facile à tirer !

Le principe d'une carte d'interruptions est que celle-ci vous permet d'interrompre (non ? si !) un programme en cours, et vous donne alors la main pour explorer la mémoire, et faire des tas d'autres choses. Pour que le HACKER vous 'donne la main', il faut presser son bouton gauche, après l'avoir au préalable connecté. Ce bouton est en fait un bouton de reset, qui n'a pas grand chose à voir avec le HACKER (vous pouvez d'ailleurs vous en faire un sans HACKER !). C'est la même chose que ce que vous faites en pressant Control-Shift-Esc simultanément. Lorsque le reset est effectué, c'est la ROM système qui est initialisée (c'est une ROM basse), et celle-ci va jeter un oeil sur les ROMS hautes, et il va les initialiser une par une s'il y en a. C'est normalement la ROM du Basic qui est initialisée en premier, puis la ROM du DOS. Lorsque le HACKER est connecté, c'est sa ROM à lui qui est initialisée en premier, et bien sûr celui-ci, fort impoli, ne redonne jamais la main au système ! Là où il y a un petit problème, c'est que le système, avant d'aller faire un tour chez les ROMS hautes, procède à quelques petites initialisations dans la RAM : il efface l'écran, et recopie une partie de lui-même de &ØØØØ à &ØØ3F, et de &B1ØØ à &BEØØ. Ces zones mémoires sont donc irrémédiablement perdues. De plus, il n'est pas question de revenir au programme précédemment interrompu, puisque non seulement il manque des zones mémoires, mais en plus aucun registre n'est conservé, ni l'adresse de la pile, ni l'adresse où était en train d'exécuter le microprocesseur. Enfin, pour corser le tout, le HACKER ne possède pas de RAM interne, il doit donc utiliser celle de l'ordinateur, en l'occurrence les octets de &BFØØ à &BF5Ø. C'était pour les inconvénients, voici maintenant pour les avantages. Le HACKER comprend de nombreuses fonctions, dont la recherche d'octets, en hexadécimal ou en ASCII, le désassemblage, et même l'assemblage pour les versions les plus récentes. Ceci permet de bien plus grandes potentialités qu'avec un pauvre DISCOLOGY, qui met plusieurs dizaines de secondes à parcourir tout une disquette. Le HACKER permet, lui, de faire de la recherche intelligente, puisque l'on a une vue d'ensemble permanente sur tout le programme, et on peut visualiser les adresses absolues, puisque tout est à sa vraie place. Cela permet notamment de faire des recherches de zones de programme par les messages affichés.

EXIT HACKER

On va dire au-revoir pour l'instant à nos interfaces préférées, et on se retrouve la mois prochain avec des exemples concrets d'utilisation de leurs potentialités, et ceci intéressera même les possesseurs d'un simple DISCOLOGY. Alors soyez au rendez-vous ! Et posez toujours vos questions sur le 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT. Atchao bonsoir...

Patrice MAUBERT

ERRATUM

Le programme "pokeur automatique de fichiers", paru dans le numéro 11, semble ne pas fonctionner correctement sur les CPC de tous nos lecteurs. Si tel est votre cas, chargez le programme tel que vous l'avez recopié, puis lorsqu'il est en mémoire, tapez les lignes ci-dessous. Sauvegardez-le en lieu et place de l'ancienne version. Avec les plus plates excuses du pokeur malade...

```
4Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 2:BORDER Ø:L=27Ø
5Ø FOR N=&99AØ TO &9BFC:READ A$
11Ø ADR(N)=VAL("&9A"+A$):NEXT
13Ø POKE &9BA1,L:POKE &9BDA,L
14Ø AD=&9BC7:FOR N=1 TO L
18Ø POKE &9A26,V:POKE &9A27,W
2ØØ IF UPPER$(R1$)="N" THEN POKE &9A98,&C9
23Ø NEXT:MODE 2
24Ø FOR N=&98ØØ TO &9824:READ A$
25Ø POKE N,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &98ØØ
82Ø DATA 98,7A,4C,47,75,71,28,21,AØ,99,11,AØ
83Ø DATA A9,Ø1,6Ø,Ø2,ED,BØ,CD,AØ,A9,3E,BC,32
84Ø DATA FC,AB,3E,8F,32,FB,AB,3E,C9,32,FD,AB
85Ø DATA 3E,Ø6,32,AB,A9,C3,AB,A9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

NINJA REMIX

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 86 52 35 7E par 21 86 52 35 7E, ou bien allez en piste 8, secteur &41, a l'adresse &ØØ99, ou vous remplacez le 35 par un ØØ.

NARCO POLICE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 92 54 3D 32 par 3A 92 54 ØØ 32, ou bien allez en piste 21, secteur &18, a l'adresse &Ø19E, ou vous remplacez le 3D par un ØØ.

POWER DRIFT

Pour avoir des vies infinies sur la version de la compil 'WHEELS OF FIRE', allez en piste 21, secteur &44, a l'adresse &Ø1A2, ou vous remplacez le 79 par un C9.

SUPER WONDERBOY

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØD 3D 9Ø 3C DD par ØD 3D ØØ 3C DD.

VENDETTA

Pour avoir du temps infini dans la deuxième partie, remplacez les octets Ø1 Ø1 Ø2 7E 91 par Ø1 Ø1 Ø2 7E ØØ.

TURBO ESPRIT

Pour passer au tableau suivant a chaque fois, remplacez les octets 3E Ø5 32 Ø4 Ø4 par 3E 1Ø 32 Ø4 Ø4, puis remplacez les octets 3E Ø8 32 Ø4 Ø4 par 3E 1Ø 32 Ø4 Ø4.

WONDERBOY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 31 Ø1 35 3A par 21 31 Ø1 ØØ 3A.

TARGET RENEGADE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 6F 36 27 35 CA par 6F 36 27 B6 CA, puis remplacez les octets 7E B7 C8 35 CØ par 7E B7 C8 ØØ CØ.

MOT

Pour avoir tout infini dans la première partie, remplacez les octets CD 3D 32 17 7F C3 par CD ØØ 32 17 7F C3, puis remplacez les octets 17 CØ 3A 18 7F 93 par 17 C9 3A 18 7F 93, enfin remplacez les octets B7 CØ 3A 1B 7F 93 par B7 C9 3A 1B 7F 93.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la deuxième partie (l'énergie descend quand même), remplacez les octets B6 CA F9 ØB CD F3 F7 par BA ØØ ØØ ØØ CD F3 F7.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la troisième partie, remplacez les octets 3A 36 7F B7 CØ 3A par 3A 26 7F 3C CØ 3A.
(David F.)

EXOLON

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A D4 1B 3D 32 par 3A D4 1B ØØ 32.

COMMANDO

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 66 par FD B6 66.

PRINCE OF PERSIA

Pour avoir plus d'énergie, remplacez les octets 3E Ø3 32 18 ØØ par 3E FF 32 18 ØØ, ou bien allez en piste 9, secteur &45, a l'adresse &ØØEA, ou vous remplacez le Ø3 par un FF.
Pour choisir votre niveau de départ, remplacez les octets 3E Ø1 32 1Ø ØØ par 3E XX 32 1Ø ØØ, avec XX de Ø1 a ØE, ou bien allez en piste 9, secteur &45, a l'adresse &ØØEF, ou vous remplacez le Ø1 par XX.

AMC

Partie 1:
Pour tuer les petits vers glissants, il faut sauter et tirer vers le bas. Ou bien avec votre laser triple décharge. Il ne faut pas tirer sur les mines. Quelques plates-formes élévatrices sont piégées et se désintègrent lorsque l'on marche dessus. Il y a un gros monstre hideux qui se cache et qui vous attends dans un trou. Pour le tuer, il faut tirer des grenades. Dés qu'il pousse un grand cri, c'est qu'il est mort et vous pouvez alors passer. Pour éviter les plantes carnassières, sautez au-dessus. Attention, l'immunité temporaire ne vaut rien contre elles. Il y a des robots énormes qui ont deux pattes, pour les tuer, faut d'abord viser la tête. Il y a des soldats alliés. Ne les tuez pas; sauf s'ils se transforment en monstre, alors là, le seul moyen de s'en débarrasser c'est de tirez dans l'oeil. Pour détruire le monstre à la fin de la première partie, bombardez lui la tête à coup de grenades. L'immunité temporaire est une fois de plus inutile. Vous avez la possibilité de tuer tout se qui est à l'écran d'un coup avec une décharge explosive (D.T.E.)
Partie 2:
Le seul moyen d'avancer dans cette partie, est de sauter continuellement, ainsi les grosses bêbêttes vertes qui rampent n'ont pas le temps, même si vous les touchez, de vous dissoudre. Les satellites sont durs à détruire car ils bougent! Pour éviter les boules de feu qui vous sont lancées, il faut vous baisser. Pour détruire les serpents, faut être très rapide, car ils apparaissent subitement. Le seul moyen pour s'en débarrasser : la grenade. Pour entrer à la base ennemie, il faut tuer les robots gigantesques en les visant à la tête et aux jambes seulement. Vous ne pouvez passer dans la barrière laser sans détruire les sensors de chaque laser. Pour vous délivrez d'un monstre sur le toit qui est en train de vous manger, tirez lui une grenade. Pour tuer le grand monstre à la fin de la deuxième partie, tirez dans ses deux têtes. Si vous êtes assez rapide, restez baissé jusqu'à temps qu'il ouvre la bouche, puis sautez et balancez lui toutes vos grenades.
Conseil: gardez vos grenades, et attrapez tous les containers que votre vaisseau spacial vous envoit.
(FLANQUART)

PUFFY'S SAGA

Quand vous mourrez et que vous revenez à la page de présentation, enlevez la disquette et appuyez sur F1 ou F2 et alors la, miracle, vous recommencerez du niveau ou vous veniez d'échouer. Cool non (et remettez la disquette lmaintenant).
(Roch)

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

GOLDEN AXE

```
10 REM Choix du tableau de départ
20 REM Et Vies infinies
30 REM sur GOLDEN AXE (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &8FFF:FOR p=&A580 TO &A5C7
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&1B7B THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx<>2 THEN 150
140 POKE &A5AE,0:POKE &A5AF,0:POKE &A5B4,0
150 MODE 1:INPUT"Tableau de départ (1 a 5) ";ta
160 IF ta<1 OR ta>5 THEN 150
170 t=((ta-1)*2)+1:POKE &A5B9,t
180 MODE 1
190 PRINT"Insérer l'original de GOLDEN AXE...
200 PRINT"(Protection ouverte)...
210 CALL &BB18:CALL &A5A5
220 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"disc"
230 DATA 66,C6,07,16,15,1E,00,DF,80,A5,C9,21,00,90
240 DATA 0E,42,CD,83,A5,21,00,92,0E,48,CD,83,A5,16
250 DATA 18,21,00,94,0E,42,C3,85,A5,CD,8B,A5,3E,4E
260 DATA 32,80,A5,21,FD,35,22,59,90,3E,08,32,5B,90
270 DATA 3E,01,32,A2,93,3C,3C,32,A0,93,32,40,95,C3,8B,A5
```

ESWAT

```
10 REM Crédits,munitions,temps infinis
20 REM ESCAPE pour passer au level supérieur
30 REM Sur ESWAT version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9000:FOR p=&A55F TO &A5E2
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&2DCC THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:MODE 1
110 PRINT"Insérer l'original d'ESWAT...
120 CALL &BB18:LOAD"disk",&9170:MODE 1:CALL &A55F
130 DATA 2A,0E,BC,22,80,BE,3A,10,BC,32,82,BE,3E,C3
140 DATA 32,0E,BC,00,21,83,A5,22,0F,BC,21,70,91,11
150 DATA 70,01,D5,06,06,ED,B0,C9,21,80,BE,11,0E,BC
160 DATA 01,03,00,ED,B0,21,99,A5,22,47,31,3E,01,C3
170 DATA 0E,BC,CD,2A,32,3A,40,31,FE,3D,28,07,21,B1
180 DATA A5,22,FA,01,C9,21,CC,A5,22,E5,01,C9,AF,32
190 DATA 3E,55,32,44,0A,32,A3,1C,32,3B,2A,3E,C3,32
200 DATA 43,2A,21,89,14,22,44,2A,C3,40,00,AF,32,9E
210 DATA 63,32,C7,0B,32,29,1F,21,21,0B,22,91,2F,3E
220 DATA 16,32,95,2F,18,E6
```

NARCO POLICE

```
10 REM Vies infinies sur NARCO POLICE version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3033 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,58,03,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,26,A0,21,58,03,22,35,01
110 DATA C3,00,01,AF,32,7A,6F,C3,6D,63,66,C6,07,00
```

BUGGY BOY (COMPIL UBI SOFT)

```
10 REM Temps infini sur BUGGY BOY version Disk
20 REM Pour la compil d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2640 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"BUGGY":CALL &A000
100 DATA 21,00,BF,22,7E,9B,EB,21,12,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,9B,AF,32,6B,58,C3,88,4C,00,00,00
```

CHASE HQ (WHEELS OF FIRE)

```
10 REM Temps et turbo infinis sur CHASE HQ Disk
20 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A57A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12081 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,07,CD,70,A5,21,00,51,11,00,03,01,00
130 DATA 07,ED,B0,EB,16,08,D5,CD,70,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,0E,20,F1,21,4C,A5,11,00,01,01
150 DATA 40,00,D5,ED,B0,C9,F3,31,FF,00,21,80,86,11
160 DATA 00,BA,01,D2,01,ED,B0,21,70,86,11,C0,AC,01
170 DATA C2,2C,ED,B8,AF,32,22,20,32,20,38,C3,00,BA
180 DATA 1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
```

OPERATION GUNSHIP

```
10 REM Tout infini sur OPERATION GUNSHIP
20 REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A056:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7844 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,A0,41,3E,C3,32
130 DATA 9F,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01,C3,5D,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,09,02,C3,70,01,3E,A7
150 DATA 32,8E,85,AF,32,5B,85,32,9B,8E,32,5F,8D,C3
160 DATA 40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

PUZZNIC

```
10 REM Essais et temps infinis sur PUZZNIC Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A653:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8007 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,49,A6,21,00,50,11,40,00,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,49,A6,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,5F,3F,32,9D,59
140 DATA C3,40,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

LOTUS TURBO ESPRIT

```
10 REM Qualifie a chaque fois sur TURBO ESPRIT D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3123 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,2A,A0,21,40,00,22,C7,01
110 DATA C3,00,01,3E,10,32,61,41,32,7D,41,C3,80,02
120 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SUPER WONDERBOY

```
10 REM Energie infinie sur SUPER WONDERBOY Disk
20 REM Pour la compil d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 CLS:OPENOUT"W":MEMORY &1FFF:CLOSEOUT
50 LOAD"SWB":POKE &4757,0:CALL &A002
```

NINJA REMIX

```
10 REM Vies infinies sur NINJA REMIX version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2991 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
160 DATA CD,11,A0,3E,00,32,99,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
170 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,08,0E,41,21,00,90,DF,1E
180 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

POWER DRIFT (WHEELS OF FIRE)

```
10 REM Finir toujours 1er sur POWER DRIFT Disk
15 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3211 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,15,21,00,90,0E,44,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

PRINCE OF PERSIA

```
10 REM Plus d'énergie et choix du level
20 REM Sur PRINCE OF PERSIA version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A026:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3848 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3
120 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-14) ";L:POKE &A009,L
130 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
150 POKE &A8A7,0:RUN"PRINCE"
160 DATA CD,16,A0,3E,FF,32,EA,90,3E,01,32,EF,90,3E
170 DATA 4E,32,23,A0,CD,16,A0,C9,1E,00,16,09,0E,45
180 DATA 21,00,90,DF,23,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

CHASE HQ (WHEELS OF FIRE)

```
10 REM Temps et turbo infinis sur CHASE HQ Disk
20 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A57A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12081 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,07,CD,70,A5,21,00,51,11,00,03,01,00
130 DATA 07,ED,B0,EB,16,08,D5,CD,70,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,0E,20,F1,21,4C,A5,11,00,01,01
150 DATA 40,00,D5,ED,B0,C9,F3,31,FF,00,21,80,86,11
160 DATA 00,BA,01,D2,01,ED,B0,21,70,86,11,C0,AC,01
170 DATA C2,2C,ED,B8,AF,32,22,20,32,20,38,C3,00,BA
180 DATA 1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

MIG 29

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &Ø8C8,Ø.

OPERATION GUNSHIP

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &858E,&A7

Pour avoir du fuel infini, faites:
POKE &855B,Ø.

Pour avoir des roquettes infinies, faites:
POKE &8E9B,Ø.

Pour avoir des balles infinies, faites:
POKE &8D5F,Ø.

SAS COMBAT SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &37D9,Ø.

Pour avoir des bombes infinies, faites:
POKE &3B59,Ø.

SUPER TANK

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &37F6,Ø.

NARCO POLICE

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &6F7A,Ø pendant le jeu (pas pendant la sélection des options).

NINJA REMIX

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &3C99,Ø.

TURBO ESPRIT

Pour passer a chaque fois au circuit suivant, faites:
POKE &4161,&1Ø
POKE &417D,&1Ø.

UN SQUADRON

Pour avoir des crédits infinis, faites:
POKE &1C1B,Ø.

UN SQUADRON

Pour être invincible, faites:
POKE &1BBØ,&C9
(David F.)

AGENT ORANGE

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &5ØØ9,Ø.

ANARCHY

Pour avoir 255 vies, faites:
POKE &3AA8,&FF.

L'ANGE DE CRISTAL

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites:
POKE &87AC,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, faites:
POKE &869F,Ø.

ARKOS

Pour avoir 255 vies sur la première partie, faites:
POKE &3B56,&FF.

Pour avoir 255 vies sur la seconde partie, faites:
POKE &2ED7,&FF.

ATF

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &494C,Ø.

BALL CRAZY

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &655B,Ø.

THE BREAKER

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &62BA,Ø.

THE FANTASTIC VOYAGE

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &7E1C,Ø.

FLASH

Pour avoir 255 vies, faites:
POKE &Ø8Ø6,&FF.

LAST MISSION

Pour avoir des ennemis immobiles, faites:
POKE &Ø46E,Ø
POKE &Ø46F,Ø
POKE &Ø47Ø,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &Ø477,Ø POKE &Ø478,Ø POKE &Ø479,Ø.

THE PRIZE

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &35ØD,Ø.
Pour avoir des armes infinies, faites:
POKE &3AEE,Ø.

POWER DRIFT

Pour arriver toujours premier, faites:
POKE &BDA2,&C9.

BUGGY BOY

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &586B,Ø.

FUTURE KNIGHT

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &4583,Ø
POKE &4584,Ø.

ACTION FIGHTER

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &8268,Ø
POKE &BA54,Ø.

PAPERBOY

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &Ø5AC,Ø.

PANZA KICK BOXING

Forme physique maximale et tous les trophés: Pour avoir toutes les médailles mettre le curseur sur classement et appuyer sur L. Entrer alors la chaîne correspondante au boxeur à qui vous voulez donner tous les trophées.

Classement
Boxeur A AAAAAAAAMG
Boxeur B BBBBBBBBOG
Boxeur C CCCCCCCCCC
Boxeur D DDDDDDDDEC
Boxeur E EEEEEEEEIO
Boxeur F FFFFFFFFOK
Boxeur H HHHHHHHHAK.

Pour obtenir la valeur de force, de réflexes, 99 pour la résistance), entrez la chaine suivante 989998CH, en s'étant positionné sur le menu autre joueur et en ayant appuyé sur L.
(Nicolas HUMBERT)

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

SAS COMBAT SIMULATOR (QUATTRO N°5)

```
10 REM Tout infini sur SAS COMBAT SIMULATOR
20 REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7112 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,A0,41,3E,C3,32
130 DATA 9F,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,03,C3,5D,41,3E,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA D9,37,32,59,3B,C3,00,2E,00,00,00,00,00,00
```

SUPER TANK (QUATTRO N°5)

```
10 REM Vies infinies sur SUPER TANK
20 REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7000 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,A0,41,3E,C3,32
130 DATA 9F,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,02,C3,5D,41,3E,03
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA F6,37,C3,40,29,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

WONDERBOY (FRANCK BRUNO'S BIG BOS)

```
10 REM Vies infinies sur WONDERBOY version Disk
20 REM Pour la compil Franck Bruno's big box
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2566 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS
90 LOAD"WB",&A000:CALL &9000
100 DATA 21,12,90,11,00,BF,ED,53,36,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,A0,AF,32,E6,52,C3,40,00,00,00,00
```


COMMANDO (COMPIL UBI SOFT)

```
10 REM Vies infinies sur COMMANDO version Disk
20 REM Pour la compil d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &5BFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2082 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS
90 LOAD"COMMANDO.BIN",&5C00:CALL &9000
100 DATA 21,12,90,11,40,00,ED,53,29,5D,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,5C,3E,B6,32,3C,07,C3,1E,01,00,00
```

U.N. SQUADRON

```
10 REM Crédits infinis sur UN SQUADRON version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A036:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>4838 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,21,2D,A0,11
110 DATA E0,43,ED,53,94,41,01,20,00,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,1B,1C,C3,00,18,00,00,00,00
```

MIG 29 SOVIET FIGHTER (QUATTRO N°5)

```
10 REM Vies infinies sur MIG 29 SOVIET FIGHTER
20 REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7151 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,14,BF,3E,C3,32,BF,10,23
130 DATA 9F,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,02,C3,5D,41,3E,03
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA F6,37,C3,40,29,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

EXOLON (COMPIL UBI SOFT)

```
10 REM Vies infinies sur EXOLON version Disk
20 REM Pour la compil d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2331 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS
90 LOAD"LOADER",&A000:CALL &9000
100 DATA 21,12,90,11,00,BF,ED,53,34,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,A0,AF,32,25,2A,C3,40,00,00,00,00
```

JEUX... CRACK
COMMODORE 64

ROBOCOP

Pour passer le troisième niveau (laboratoire de drogue), il ne faut pas monter le 1er escalier et aller tout droit au 1er mur; et là positionner son bonhomme contre le mur et faire haut, milieu, accroupi et refaire plusieurs fois et à un moment, Robocop passe à travers le mur. Ca fait gagner du temps!! Au dernier mur, pour passer au niveau 2, abattre les 2 cloisons à coup de poings en insistant.
(Pascal ROY)

SUPER HUEY

Cherchez le cap calculé par l'ordinateur sur le panneau HOM/RES et tournez de telle manière que votre compas (COM) indique le même cap. Pendant que l'affichage du panneau RES change, continuez votre route, en gardant le même cap. Cette direction vous conduit droit vers l'équipage échoué.
(Sylvain MAISONNEUVE)

DRAGONUS

Pour avoir des vies infinies, POKE 9926,24.
Pour redémarrer, SYS 2Ø58.
(Bruno Angerand)

ONE MAN HIS DROID

Voici 19 mots de passe utilisables dans ce jeu. Quand vous rencontrerez l'option d'entrée d'un mot de passe en début de jeu, tapez simplement un des mots suivants pour commencer à un niveau plus élevé.

BUBBLE
COMMODORE
FINDERS
GENETIC
ZAPPED
MEGASONIC
TIMEWARP
ECTOPLASM
GORGEUS
SEASIDE
GIZMO
KINGKONG
HOLOGRAM
CURRYRICE
COFFEE
CASSETTE
TELESCOP
COMPUTER
EDACRAEDA
(Sylvain MAISONNEUVE)

NEW ZEALAND STORY

Pour avoir des crédits infinis, POKE 2118,173 et POKE 17994,173.
Pour avoir des vies infinies, POKE 3215,193.
(Bruno Angerand)

INDIANA JONES

Pour avoir de l'énergie infinie, POKE 35449,189.
(attention pour changer de niveau faire POKE 35449,254 lorsque le score augmente sans cesse).

Pour avoir des fouets infinis, POKE 37255,193
(Il faut d'abord en ramasser 1, pour qu'il devienne infini)

Pour avoir des torches infinies, POKE 35756,173

Pour enlever les rochers qui vous tombent dessus, POKE 37861,173

Pour avoir des vies infinies, POKE 32552,173

Pour supprimer les ennemis du plateau du départ au niveau 1, POKE 46Ø73,173
(Bruno Angerand)

SOLDIER OF LIGHT

Pour avoir de l'énergie infinie, POKE 1Ø469,96 et POKE 35Ø82,96.
Pour avoir des vies infinies, POKE 3374,36 et POKE 3382,36.
Pour avoir du temps infini, POKE 2Ø71,234 et POKE 2Ø72,234.
(Bruno Angerand)

MASTER BLASTERS

Pour avoir des vies infinies, POKE 176174,173 et POKE 23517,173.
Pour avoir des 'smarts' bombes infinies, POKE 2352Ø,44
Pour avoir un bouclier infini, POKE 21798,173
(Bruno Angerand)

ELIMINATOR

Frustré de ne pas parvenir au dernier tableau? C'est pourtant simple, tapez HELP puis GOBLIN.

Maintenant pour passer ce level 8, voici le chemin à suivre (le n°1 correspond au chemin de gauche ... et le n°4 correspond au chemin de droite (il faut changer de chemin à chaque tremplin, sous peine de perdre une vie))
Premier tremplin : chemin 1
Second tremplin : chemin 3
Puis, 4, 2, 1, 3, 4, 1, 2, 2, 2, 1, 3, 4, 3, 1, 4, 3.
(David GIL)

FLASH GORDON

Pour avoir des vies infinies, POKE 259Ø3,234 et POKE 259Ø4,234.
Pour relancer le jeu, SYS 12288.
(Pascal ROY)

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenant éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

MÉTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBISS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous génèrera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

ULTIMATE RIPPER

Ultimate Ripper est une cartouche qui tourne en interruption (elle peut être activée à n'importe quel moment) et qui se connecte sur le port cartouche de votre Atari. Vous permettant d'accéder à un menu en appuyant sur le bouton Reset lorsqu'elle est activée.
Vous aurez entre 2 modes de récupération de mémoire ('F1' et 'F2') ou la possibilité d'utiliser l'option patche mémoire ('F7').
Les options de récupération mémoire donneront accès au menu de la cartouche, suivant :
- **Ripper d'images** vous permet :
De se déplacer dans la mémoire en la visualisant sur l'écran, histoire de retrouver des images, sprites ou des polices de caractère.
De modifier la palette, la résolution et le nombre de plans.
De sauvegardez les images au format Degas.
- **Editeur de ram:**
Pour chercher des octets ou du texte, remplir des zones, éditer le contenu, copier des blocs, afficher en hexadécimal ou en symbolique, sauvegarder.
- **Utilitaires disque:**
Pour formatter, effacer, créer des répertoires, visualiser des informations.
- **Autre Tos :**
Pour exécuter des fichiers d'extension '.TOS'.
- **Loader :**
Pour charger un fichier ou des pistes à l'adresse mémoire de votre choix.
- **Ripper de musique:**
Vous propose 2 possibilités, rechercher de la musique standard ou du genre Quartet (soundtracking) et de la musique digitalisée.
La première, recherche la musique toute seule (comme une grande) et une fois trouvé elle vous donnera son estimation de réussite. Vous pouvez alors, ou l'écouter, ou la sauvegarder en binaire (pour la réutiliser avec un logiciel) ou encore en exécutable.
La seconde, vous laisse scanner la mémoire, à l'affût d'une musique. Vous pouvez changer de fréquence de 2,5 à 25Khz. Lorsque vous aurez trouvé votre bonheur, écoutez-le ou sauvegardez-le en binaire ou en exécutable.
- Editeur de disque :
Plus connu sous le nom d'éditeur de secteurs. Vous permet de: lire, écrire, rechercher (Miam!), consulter les IDs de pistes, lire une piste entière, lire les informations du boot secteur, passer d'une vue hexadécimale à une vue symbolique.
Une de ces fonctions est extrêmement utile pour la rubrique Jeux Crack, nous allons donc la disséquer.

La recherche pour effectuer les méga patches de Jeux Crack.
Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est à dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81,appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'.
Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

L'option patches mémoire, est a utiliser avec la disquette dans le lecteur et le petit gadget appelé 'Ring' connecté sur le port modem de votre Atari. Lorsque vous appuyez sur 'F7', le jeu se charge. Une fois qu'il est chargé, appuyez sur le bouton du 'Ring', sur 'F1', tapez la chaîne à rechercher puis celle à remplacer. Lorsqu'il l'a trouvé, appuyez sur 'F10' deux fois.

Cette cartouche est en vente au prix de 690frs et le 'Ring' au prix de 190frs.

Joystick fait encore un cadeau à ses abonnés!
• Vous avez déjà acheté l'Ultimate Ripper: Retournez la carte d'enregistrement avec votre dernière étiquette d'expédition, vous recevrez le Ring gratuitement.
• Vous voulez commander la cartouche Ultimate Ripper: Vous ne payerez que 690frs et vous aurez le Ring gratos en envoyant également votre dernière étiquette d'expédition.
Attention: N'envoyez rien a Joystick!
Commandez directement à :
Euro Soft • 190 rue de Lezennes
59650 Villeneuve d'Ascq

CARVUP

Pour avoir des vies infinies, lancez le jeu et appuyez sur le bouton 'RING', faites une recherche des octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 3B42 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 3B42.

Pour être invulnérable, remplacez les octets 66ØØ Ø39C et remplacez-les par 6ØØ2 Ø39C.

Pour choisir votre niveau de départ, remplacez-les octets 33FC ØØØØ ØØØ1 3B8Ø et remplacez-les par 33FC ØØXX ØØØ1 3B8Ø. Le XX est à remplacez-les par le tableau désiré moins 1 (ex: pour le niveau 4, il faut mettre 3), le dernier tableau est le 8!.

RANX XEROX

Pour pouvoir interrompre le soft avec la cartouche, il faut changer le nom du fichier 'LOADER2.PRG' en 'LOADER2.PR' (du répertoire 'AUTO'). Maintenant lancez le jeu, une fois chargé appuyez sur le bouton 'RING'.
Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez les octets 65ØØ F9Ø6 et remplacez-les par 6ØØØ F9Ø6.
Pour avoir de l'énergie (2) infinie, recherchez les octets 91B9 et remplacez-les par 6ØØ4.
Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez les octets 33FC ØØØØ et remplacez-les par 33FC 2328.

BUILDERLAND

Chargez le jeu et lorsque le menu apparaît, appuyez sur le 'RING'.
Pour avoir le choix des crédits, recherchez les octets 6CØ4 42AD 821A 4878 et remplacez-les par 6ØØ4 42AD 821A 4878.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53AD 8216 7ØØ1 BØAD et remplacez-les par 6ØØ2 8216 7ØØ1 BØAD.
Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53AD 821A 41ED 8ØC8 et remplacez-les par 6ØØ2 821A 41ED 8ØC8.

X-OUT

Pour avoir des brouzoufs infinis, lorsque le choix des vaisseaux apparît à l'écran et appuyez sur le 'RING'. Ensuite recherchez les octets 91B9 ØØØ7 FEØØ 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ7 FEØØ 61ØØ.

NARCO POLICE

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66E6 6F1Ø et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66E6 6F1Ø.
Ou allez à l'offset $5698.
Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66E6 6EØE et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66E6 6EØE.
Ou allez à l'offset $56A8.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 67ØØ 5279 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 67ØØ 5279.
Ou allez à l'offset $ØD74.
Pour avoir des kits médicaux infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 67Ø4 33FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 67Ø4 33FC.
Ou allez à l'offset $ØFC8.
Pour avoir des missiles (1) infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66D8 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66D8 41F9.
Ou allez à l'offset $582E.
Pour avoir des missiles (2) infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66DA 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66DA 41F9.
Ou allez à l'offset $581Ø.
Pour avoir des missiles (3) infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66DC 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66DC 41F9.
Ou allez à l'offset $57F2.

BUILDERLAND

Pour avoir le choix des crédits, recherchez les octets 6CØ4 42AD 821A 4878 et remplacez-les par 6ØØ4 42AD 821A 4878.
Ou allez à l'offset $9ØE.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53AD 8216 7ØØ1 BØAD et remplacez-les par 6ØØ2 8216 7ØØ1 BØAD.
Ou allez à l'offset $1D54.
Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53AD 821A 41ED 8ØC8 et remplacez-les par 6ØØ2 821A 41ED 8ØC8.
Ou allez à l'offset $2128.

RANX XEROX

Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez dans le fichier 'AUTO\XEROX.PRG', les octets 5279 ØØØØ 6AFE 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 6AFE 61ØØ.
Ou allez à l'offset $B1Ø4
Pour avoir de l'énergie (2), recherchez les octets 91B9 ØØØØ 64F2 23CØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 64FC 23CØ.
Ou allez à l'offset $1648A.
Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets BØ79 ØØØØ 64F8 67Ø4 et remplacez-les par 5Ø79 ØØØØ 64F8 67Ø4.
Ou allez à l'offset $164Ø2.

LOOPZ

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\LOOPZ.PRG', et recherchez les octets 3Ø3A BD5E 61ØØ ØØ38 et remplacez-les par 3Ø3C ØØØ2 61ØØ ØØ38.
Ou allez à l'offset $4E6C.

LEGEND OF THE LOST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\LEGEND.PRG', les octets Ø679 ØØØ1 ØØØØ 3514 et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØØ 3514. (la recherche et le remplacement sont à faire 7 fois!!!).
Ou allez aux offset $8592, $86EE, $8854, $9BD8, $9DCC, $9EBE et $927A

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5378 1Ø38 3Ø38 1Ø38 et remplacez-les par 6ØØ2 1Ø38 3Ø38 1Ø38.
Ou rendez-vous à la piste 5Ø, secteur 9, offset $16E.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 1Ø3A 3Ø38 1Ø3A et 6ØØ2 1Ø3A 3Ø38 1Ø3A.
Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset $D2.
Pour être invulnérable, recherchez les octets 5378 1ØØ4 Ø245 ØØØ1 et remplacez-les par 6ØØ2 1ØØ4 Ø245 ØØØ1.
Ou rendez-vous à la piste 51, secteur 6, offset $CC.
Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 ØFE8 31FC FFFF et remplacez-les par 6ØØ2 ØFE8 31FC FFFF.
Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset $C6.
Toujours pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 ØFE8 1C3B 4Ø7A et remplacez-les par 6ØØ2 ØFE8 1C3B 4Ø7A.
Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset $4.
Et enfin, une dernière fois, toujours pour les munitions infinies, recherchez les octets 5378 ØFE8 31FC ØØØ3 et remplacez-les par 6ØØ2 ØFE8 31FC ØØØ3.
Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, $1ØE.
Pour avoir des bonus infinis (pour pouvoir acheter des armes), recherchez les octets 9Ø69 ØØ1Ø 6BEØ 42B8 et remplacez-les par 3Ø3C ØØØ6 6BEØ 42B8.
Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset $1E8.
Pour choisir son tableau de départ, recherchez les octets 31FC ØØØØ 1Ø1A 21FC et remplacez-les par 31FC ØØØX 1Ø1A 21FC. 'X' correspond au tableau voulu entre Ø et 8.
Ou rendez-vous à la piste 5Ø, secteur 8, offset $162

LICENCE TO KILL COMPIL 'HEROES'

Pour avoir des vies recherchez dans le fichier 'LICENCE.EXE', les octets 5379 ØØØ3 A9D4 66ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 A9D4 6ØØØ. (la recherche et le remplacement sont à faire 5 fois!!!)
Ou rendez-vous aux offset $7DA6, $7FØA, $8ØA8, $827Ø et $844A.
Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5279 ØØØ3 A9CØ et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A9CØ. (la recherche et le remplacement sont à faire 3 fois!!!).
Ou rendez-vous aux offset $9A42, $9B16 et B872
Toujours dans série 'je veux de l'énergie infinie', recherchez les octets 5A79 ØØØ3 A9CØ et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A9CØ. (la recherche et le remplacement sont à faire 3 fois!!!).
Ou rendez-vous aux offset $CDFA et $CFFE.
Toujours dans la même série, recherchez les octets 5279 ØØØ3 A818 4236 et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A818 4236.
Ou allez à l'offset $97D8.
Et enfin pour finir cette fabuleuse série, recherchez les octets 5279 ØØØ3 A988 ØC79 et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A988 ØC79.
Ou allez à l'offset $9Ø56.
Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ3 A9AC 4E75 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 A9AC 4E75.
Ou allez à l'offset $AD66.
Pour avoir des cartouches infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ3 A9AE 13FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 A9AE 13FC.
Ou allez à l'offset $AD9C.

RICK DANGEROUS COMPIL 'LES BATTANTS'

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\RICKST.PRG', les octets Ø439 ØØØ1 ØØØ3 Ø312 et remplacez-les par Ø439 ØØØØ ØØØ3 Ø312.
Ou allez à l'offset $31458.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Ø439 ØØØ1 ØØØ3 Ø316 et remplacez-les par Ø439 ØØØ1 ØØØ3 Ø316.
Ou allez à l'offset $317FØ.
Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets Ø439 ØØØ3 ØØØ3 Ø314 et remplacez-les par Ø439 ØØØØ ØØØ3 Ø314.
Ou allez à l'offset $3161C.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 67Ø6 61ØØ FF26 6ØØ8 et remplacez-les par 6ØØ8 61ØØ FF26 6ØØ8.
Ou allez à l'offset $318BE
Toujours pour être invulnérable, recherchez les octets 67Ø8 61ØØ Ø77Ø 6ØØØ et remplacez-les par 6ØØ8 61ØØ Ø77Ø 6ØØØ.
Ou allez à l'offset $31Ø74.

Pour avancer d'un niveau à chaque fois que vous perdez, recherchez les octets 4279 ØØØ2 E8A8 4A79 et remplacez-les par 5279 ØØØ2 E8A8 4A79.
Ou rendez-vous à l' offset $2E8CA.

J. B. G, c'est l'occasion garantie

sur les ordinateurs, périphériques et logiciels

Reprise - Dépôt-vente - Achat

Tél. Rayon Occasion: 45 41 26 04

Logiciels à partir de 50 Frs

J. B. G., c'est l'occasion comme jamais



(1) 45 41 41 63
(1) 45 41 44 54
(1) 45 41 26 04

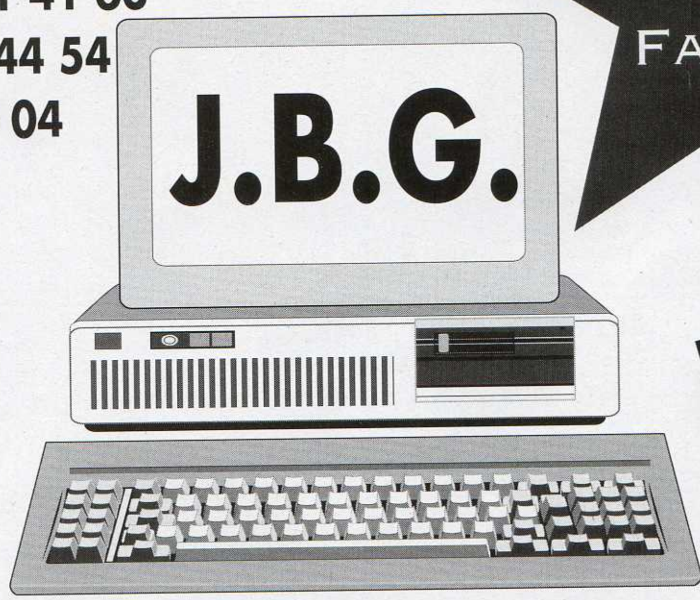
J. B. G, c'est le jeu

Consoles de jeux

Sega Megadrive: 1490 Frs avec 1 jeu
Néo-Géo: 3490 Frs
NEC Turbo Express: nous consulter
Nombreuses cartouches de jeu sur différentes consoles

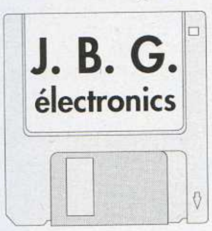
Louez votre Néo-Géo
Forfait à la semaine ou week-end
Tél.: 45 41 41 63

RÉSERVEZ VOTRE FAMICOM



Payez en 4 fois sans frais

PROMO JBG



Disquettes 3,5 DD DF
50 Frs les 10
230 Frs les 50
450 Frs les 100

163, avenue du Maine - 75014 PARIS
Métro: Mouton Duvernet ou Alésia
Ouvert du lundi au samedi
de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

J. B. G, c'est la micro-informatique familiale

Atari 520 STE:	2990 Frs
Gonflé à 1 Méga:	3290 Frs
Star LC20:	1990 Frs
Star LC200 couleur:	nous consulter
Amiga 500 + câble péritel + extension mémoire:	3690 Frs
Amiga 2000:	nous consulter
Scanner à main:	1690 Frs
Souris optique:	490 Frs
Extension mémoire Amiga:	490 Frs
Lecteur ext. ST/Amiga:	790 Frs

J. B. G, c'est la micro-informatique professionnelle

Votre compatible AT 386 VGA Couleur;
Disque dur: 40 Mo
Lecteurs 3,5 (1,44 Mo) et 5,25 (1,2 Mo)
Moniteur couleur VGA
Maintenance sur site 1 an incluse

Prix choc !! (Aïe)

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Électronics,

Votre commande:..............................
....
....
Nom: ....
Prénom:..............................
Adresse: ....
C P:.................Ville: ....
Tél.: ....
CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration:..............................
Signature:

QUARTZ

```
' Vies infinies et Invulnérabilité pour QUARTZ
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 436 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2E67BE
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\QUARTZ.PRG",adr%,436
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø192,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø17Ø,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,ØØ7C,Ø7ØØ
DATA 23FC,ØØØ1,4ØØØ,ØØØØ,ØØØ8,23FC,ØØØ1,4ØØØ,ØØØØ,ØØ88
DATA 4FF9,ØØØ1,3FFE,4E67,41F9,ØØFF,824Ø,4298,4298,4298
DATA 4298,4298,4298,4298,4298,43F9,ØØØ7,2ØØØ,41FA,ØØ1Ø
DATA 7ØC8,22D8,51C8,FFFC,4EF9,ØØØ7,2ØØØ,13FC,ØØØ7,FFFF
DATA 82Ø1,13FC,ØØ8Ø,FFFF,82Ø3,4DF9,ØØØ7,8ØØØ,3C3C,ØØØ1
DATA 3E3C,ØØ3F,61ØØ,ØØ82,4CF9,ØØFF,ØØØ7,FDØØ,48F9,ØØFF
DATA ØØFF,824Ø,4DF9,ØØØ1,4ØØØ,3C3C,ØØØ7,3E3C,Ø2EØ,61ØØ
DATA ØØ6Ø,4DF9,ØØØ7,4ØØØ,3C3C,ØØ4E,3E3C,ØØØC,61ØØ,ØØ4E
DATA ØØ7C,Ø7ØØ,41F9,ØØØ7,4ØØØ,43F9,ØØØ7,526C,45F9,ØØØØ
DATA Ø5ØØ,47F9,ØØØØ,B4ØØ,3E3C,Ø49A,24D8,26D9,51CF,FFFA
DATA 7Ø14,61ØØ,ØØ5C,7Ø12,61ØØ,ØØ56,33FC,6ØØ4,ØØØ1,63D6
DATA 33FC,6ØØ4,ØØØ1,63AC,4EF9,ØØØ1,4ØØØ,4E75,7AØB,Ø447
DATA ØØØB,6AØ6,3AØ7,Ø645,ØØØB,3FØ5,4267,3FØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 3F3C,ØØØØ,42A7,2FØE,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14
DATA 4A4Ø,6BDE,4DEE,16ØØ,5286,4A47,6EC8,4E75,1239,ØØFF
DATA FCØØ,Ø8Ø1,ØØØ1,67F4,13CØ,ØØFF,FCØ2,4E75,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64
DATA 652Ø,5155,4152,545A,ØØFD,ØØØØ,ØØØ2,1EØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SPACE ACE

```
' Vies infinies pour SPACE ACE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 45Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2DE3E1
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\SPACEACE.PRG",adr%,45Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1A6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø17A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,46FC,27ØØ
DATA 41F9,ØØØØ,ØØ4E,43F9,ØØØØ,Ø4ØØ,2449,3Ø3C,ØØ7F,22D8
DATA 51C8,FFFC,4ED2,45F9,ØØFF,86Ø6,34BC,ØØ8Ø,157C,ØØØE
DATA Ø1FA,122A,Ø1FC,Ø2Ø1,ØØF8,ØØØ1,ØØØ5,1541,Ø1FC,34BC
DATA ØØ8Ø,61ØØ,ØØB4,357C,ØØØ1,FFFE,61ØØ,ØØAA,61ØØ,ØØB4
DATA Ø82A,ØØØ5,73FB,66F8,6Ø12,61ØØ,ØØ98,357C,ØØDØ,FFFE
DATA 61ØØ,ØØ8E,61ØØ,ØØ98,34BC,ØØ9Ø,34BC,Ø19Ø,34BC,ØØ9Ø
DATA 617A,357C,ØØØA,FFFE,6172,157C,ØØØØ,ØØØ7,157C,ØØØ6
DATA ØØØ5,157C,ØØØØ,ØØØ3,34BC,ØØ84,615A,357C,ØØØ2,FFFE
DATA 6152,34BC,ØØ8Ø,614C,357C,ØØ9Ø,FFFE,6144,Ø82A,ØØØ5
DATA 73FB,67A2,7ØØØ,1Ø2A,ØØØ3,E148,1Ø2A,ØØØ5,E188,1Ø2A
DATA ØØØ7,ØC8Ø,ØØØØ,1AØØ,66DE,3Ø2A,FFFE,Ø24Ø,ØØ1C,66ØØ
DATA FF7E,6114,357C,ØØDØ,FFFE,61ØC,6118,61ØØ,ØØ2Ø,4EF9
DATA ØØØØ,Ø6ØØ,4ØE7,3A3C,ØØ2Ø,51CD,FFFE,46DF,4E75,3A3C
DATA Ø18Ø,51CD,FFFE,4E75,23FC,ØØØØ,Ø5ØØ,ØØØØ,ØØ1Ø,33FC
DATA 4AFC,ØØØØ,Ø7FE,23FC,33FC,6ØØ2,ØØØØ,Ø5ØØ,23FC,ØØØ6
DATA 14EØ,ØØØØ,Ø5Ø4,33FC,4EF9,ØØØØ,Ø5Ø8,23FC,ØØØ6,ØØØØ
DATA ØØØØ,Ø5ØA,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64
DATA 6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4452,4147,4F4E,2753
DATA 2Ø4C,4149,522Ø,4949,ØØFD,ØØØØ,ØØØ2,1E16,ØØØØ,ØØØØ
```

MR DO RUN RUN

```
' Vies infinies pour MR DO RUN RUN
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 38Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2B5569
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\MRDORUN.PRG",adr%,38Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø15A,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø132,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,2Ø3C,ØØØØ
DATA Ø258,223C,ØØØØ,ØØØ7,2Ø7C,ØØØ5,ØØØØ,61ØØ,ØØ8Ø,66E8
DATA E189,D281,D1C1,72Ø1,61ØØ,ØØ72,23FC,ØØØØ,Ø8ØØ,ØØØØ
DATA ØØ1Ø,23FC,6ØØØ,Ø896,ØØØ5,ØØ6A,23FC,ØØØ1,BFEA,ØØØ5
DATA Ø938,23FC,33FC,4AFC,ØØØ1,BFEA,23FC,ØØØ7,ØØEC,ØØØ1
DATA BFEE,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ1,BFF2,4279,ØØØ1,BFF6,23FC
DATA 33FC,4E71,ØØØØ,Ø8ØØ,23FC,ØØØ1,C84E,ØØØØ,Ø8Ø4,23FC
DATA 4EF9,ØØØ1,ØØØØ,Ø8Ø8,33FC,CØØØ,ØØØØ,Ø8ØC,2F3C,ØØØ5
DATA ØØØØ,4E75,48E7,7CEØ,26ØØ,28Ø1,7ØFF,2ØØ3,8ØFC,ØØØA
DATA 484Ø,72ØØ,32ØØ,5241,484Ø,Ø28Ø,ØØØØ,ØØFF,2AØØ,74ØB
DATA 9481,B882,6CØ2,24Ø4,61ØØ,ØØ1C,661Ø,D682,9882,E18A
DATA E38A,D1C2,4A84,6ECA,7ØØØ,4CDF,Ø73E,4A8Ø,4E75,48E7
DATA 6Ø8Ø,3FØ2,4267,3FØØ,3FØ1,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8
DATA 4E4E,4FEF,ØØ14,4A8Ø,4CDF,Ø1Ø6,4E75,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 4D52,2Ø44,4F2Ø,5255,4E2Ø,5255,4EØØ,ØØØØ,ØØØ2,1EØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

FICHIER EDITEUR V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

LICENCE TO KILL (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Tout à l'infini pour LICENCE TO KILL
' (compil 10 MEGA HITS N°2) par Antonio SIMOES
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LICENCE TO KILL (10 MEGA HITS N°2)","A:\PROG.PRG"
DATA "Vies inf 01",&H7DA6,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 02",&H7DAA,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 03",&H7F0A,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 04",&H7F0E,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 05",&H80A8,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 06",&H80AC,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 07",&H8270,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 08",&H8274,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 09",&H844A,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 10",&H844E,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "NRJ  inf 01",&H9A42,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 02",&H9B16,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 03",&HB872,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 04",&HCDFA,&H5A790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 05",&HCFFE,&H5A790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 06",&H97D8,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 07",&H9056,&H52790003,&H42790003
DATA "Balles  inf",&HAD66,&H53790003,&H60040003
DATA "Cartouc inf",&HAD9C,&H53790003,&H60040003
DATA "FIN"
```

NARCO POLICE (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Mega Trainer à NARCO POLICE par Antonio SIMOES
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "NARCO POLICE","A:\AUTO\A.PRG"
DATA "NRJ infinie  1",&H568E,&H0479000C,&H04790000
DATA "NRJ infinie  2",&H5698,&H53790000,&H60040000
DATA "NRJ infinie  3",&H56A8,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies infinies ",&H0D74,&H53790000,&H60040000
DATA "Kits infinis  ",&H0FC8,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 1 infinis ",&H582E,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 2 infinis ",&H5810,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 3 infinis ",&H57F2,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

LICENCE TO KILL (HEROES) (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Tout à l'infini pour LICENCE TO KILL (compil HEROES)
' par Antonio SIMOES
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LICENCE TO KILL compil HEROES","A:\LICENCE.EXE"
DATA "Vies inf 01",&H7DA6,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 02",&H7DAA,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 03",&H7F0A,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 04",&H7F0E,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 05",&H80A8,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 06",&H80AC,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 07",&H8270,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 08",&H8274,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 09",&H844A,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 10",&H844E,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "NRJ  inf 01",&H9A42,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 02",&H9B16,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 03",&HB872,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 04",&HCDFA,&H5A790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 05",&HCFFE,&H5A790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 06",&H97D8,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 07",&H9056,&H52790003,&H42790003
DATA "Balles  inf",&HAD66,&H53790003,&H60040003
DATA "Cartouc inf",&HAD9C,&H53790003,&H60040003
DATA "FIN"
```

BUILDERLAND (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Crédits et Vies infinies à BUILDERLAND par A. SIMOES
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "BUILDERLAND","A:\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies   infinies",&H1D54,&H53AD8216,&H60028216
DATA "Crédits infinis",&H2128,&H53AD821A,&H6002821A
DATA "Choix   crédits",&H090E,&H6C0442AD,&H600442AD
DATA "FIN"
```

RANX XEROX (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Energie et Fric infini à RANX XEROX par A. SIMOES
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "RANX XEROX","A:\AUTO\XEROX.PRG"
DATA "NRJ1 infinie",&H1648A,&H91B90000,&H60040000
DATA "NRJ2 infinie",&H0B104,&H52790000,&H60040000
DATA "Ecus infinis",&H16502,&HB0790000,&H50790000
DATA "FIN"
```

RICK DANGEROUS (LES BATTANTS) (FICHIER EDITEUR V1.1)

```
' Tout à l'infini pour RICK DANGEROUS
' de la compil LES BATTANTS par Antonio SIMOES
' A chaque partie changez automatiquement de tableau!!!
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "RICK DANGEROUS LES BATTANTS","A:\AUTO\RICKST.PRG"
DATA "Vies   infinies",&H31548,&H04390001,&H04390000
DATA "Bombes infinies",&H3161C,&H04390001,&H04390000
DATA "Balles infinies",&H317F0,&H04390001,&H04390000
DATA "Invulnérabilité",&H318BE,&H67066100,&H60066100
DATA "Invulnérabilité",&H31074,&H67086100,&H60086100
DATA "Choix tableau  ",&H2E8CA,&H42790002,&H52790002
DATA "FIN"
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

MIDNIGHT RESISTANCE

```
' Choix de tableau, Invulnérabilité, Vies
' Crédits, Munitions, Bonus, Bombes infinis
' pour MIDNIGHT RESISTANCE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 332 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1FBD47
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\MIDNIGHT.PRG",adr%,332
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø126,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØE2,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,Ø1Ø9,3F3C,ØØØ9,4E41,5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41,548F
DATA 3AØØ,Ø445,ØØ31,33C5,ØØØØ,ØØD6,4879,ØØØØ,ØØ52,3F3C
DATA ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4267,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØØ3
DATA 4879,ØØØ7,ØØØØ,3F3C,ØØØ2,3F3C,ØØØ4,4E4D,2Ø7C,ØØØØ
DATA ØØ92,227C,ØØØØ,1ØØØ,2E3C,ØØØØ,ØØ2Ø,22D8,51CF,FFFC
DATA 33FC,1ØØØ,ØØØ7,ØØAØ,4EF9,ØØØ7,ØØØØ,33FC,6ØØ2,ØØØØ
DATA 4F6E,33FC,6ØØ2,ØØØØ,9CD2,33FC,6ØØ2,ØØØØ,5CCC,33FC
DATA 6ØØ2,ØØØØ,8EØ4,33FC,6ØØ2,ØØØØ,8EC6,33FC,6ØØ2,ØØØØ
DATA 8F68,33FC,6ØØ2,ØØØØ,921C,23FC,3Ø3C,ØØØ6,ØØØØ,9DE8
DATA 33FC,ØØØØ,ØØØØ,4D64,4EF9,ØØØØ,2ØØØ,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6B2Ø,6465,2Ø4D,4944,4E49,4748
DATA 542Ø,5245,5349,5354,414E,4345,ØØ1B,4554,6162,6C65
DATA 6175,2Ø64,652Ø,6482,7Ø61,7274,2Ø28,312F,3929,2Ø3A
DATA 2ØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E1C,Ø62C,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

NARC

```
' Crédits infinis pour NARC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 221 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H14C31Ø
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\NARC1.PRG",adr%,221
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØBA,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ9A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ1,4267,42A7,2F3C,ØØØ7,8ØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØØ,Ø35Ø,ØØØ7
DATA 8Ø32,7E19,2Ø7C,ØØØØ,ØØ78,227C,ØØØØ,Ø35Ø,32D8,51CF
DATA FFFC,4EF9,ØØØ7,8ØØØ,33FC,Ø35E,ØØØ4,Ø1B2,4EF9,ØØØ4
DATA ØØAC,33FC,6ØØ2,ØØØØ,68E4,33FC,6ØØ2,ØØØØ;6A96,4EF8
DATA Ø8ØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175
DATA 6574,7465,2Ø64,652Ø,4E41,5243,ØØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E42
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

CARVUP

```
' Choix de tableau, Invulnérabilité et Vies infinies
' pour CARVUP
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 316 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E2EA2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\CARVUP.PRG",adr%,316
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø118,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØDA,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØFB,3F3C,ØØØ9,4E41,5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41,548F
DATA 1AØØ,Ø445,ØØ31,33C5,ØØØØ,ØØA4,4879,ØØØØ,ØØ52,3F3C
DATA ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,23FC,ØØØ5,ØØØØ,ØØØØ,Ø432
DATA 3F3C,ØØØ4,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ2,3F3C,ØØØØ
DATA 42A7,2F3C,ØØØ7,8ØØØ,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14
DATA 23FC,ØØØ7,85ØØ,ØØØ7,8Ø2A,23FC,4279,ØØØ1,ØØØ7,85ØØ
DATA 23FC,2476,33FC,ØØØ7,85Ø4,23FC,ØØØØ,ØØØ1,ØØØ7,85Ø8
DATA 23FC,B3B2,33FC,ØØØ7,85ØC,23FC,6ØØ2,ØØØ1,ØØØ7,851Ø
DATA 23FC,56EC,4EF9,ØØØ7,8514,23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØ7,8518
DATA 4EF9,ØØØ7,8ØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64
DATA 6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4341,5256,555Ø,ØØ1B
DATA 4554,6162,6C65,6175,2Ø64,652Ø,6482,7Ø61,7274,2Ø28
DATA 312F,3829,2Ø3A,2ØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E1C,Ø6ØØ,ØØØØ,ØØØØ
```


SUPER SKWEEK

```
' Vies infinies pour DRAGON'S LAIR I
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 454 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2DB6E5
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\DRAGONI.PRG",adr%,454
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1A2,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø17A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,46FC,27ØØ
DATA 41F9,ØØØØ,ØØ4E,43F9,ØØØØ,Ø4ØØ,2449,3Ø3C,ØØ7F,22D8
DATA 51C8,FFFC,4ED2,45F9,ØØFF,86Ø6,34BC,ØØ8Ø,157C,ØØØE
DATA Ø1FA,122A,Ø1FC,Ø2Ø1,ØØF8,ØØØ1,ØØØ5,1541,Ø1FC,34BC
DATA ØØ8Ø,61ØØ,ØØB4,357C,ØØØ1,FFFE,61ØØ,ØØAA,61ØØ,ØØB4
DATA Ø82A,ØØØ5,73FB,66F8,6Ø12,61ØØ,ØØ98,357C,ØØDØ,FFFE
DATA 61ØØ,ØØ8E,61ØØ,ØØ98,34BC,ØØ9Ø,34BC,Ø19Ø,34BC,ØØ9Ø
DATA 617A,357C,ØØØA,FFFE,6172,157C,ØØØØ,ØØØ7,157C,ØØØ6
DATA ØØØ5,157C,ØØØØ,ØØØ3,34BC,ØØ84,615A,357C,ØØØ2,FFFE
DATA 6152,34BC,ØØ8Ø,614C,357C,ØØ9Ø,FFFE,6144,Ø82A,ØØØ5
DATA 73FB,67A2,7ØØØ,1Ø2A,ØØØ3,E148,1Ø2A,ØØØ5,E188,1Ø2A
DATA ØØØ7,ØC8Ø,ØØØØ,1AØØ,66DE,3Ø2A,FFFE,Ø24Ø,ØØ1C,66ØØ
DATA FF7E,6114,357C,ØØDØ,FFFE,61ØC,6118,61ØØ,ØØ2Ø,4EF9
DATA ØØØØ,Ø6ØØ,4ØE7,3A3C,ØØ2Ø,51CD,FFFE,46DF,4E75,3A3C
DATA Ø18Ø,51CD,FFFE,4E75,23FC,ØØØØ,Ø5ØØ,ØØØØ,ØØ1Ø,33FC
DATA 4AFC,ØØØØ,Ø7FE,23FC,33FC,6ØØ2,ØØØØ,Ø5ØØ,23FC,ØØØ6
DATA 1436,ØØØØ,Ø5Ø4,33FC,4EF9,ØØØØ,Ø5Ø8,23FC,ØØØ6,ØØØØ
DATA ØØØØ,Ø5ØA,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64
DATA 6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4452,4147,4F4E,2753
DATA 2Ø4C,4149,52ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E16,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)

```
' Cartouches, Energie, Munitions et Vies infinies
' pour LICENCE TO KILL (merci DOM)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,1Ø24
FOR i%=Ø TO 56Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H36B58Ø
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\LICENCE1.PRG",adr%,56Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1BC,ØØØØ,ØØ46,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,2A4F,2A6D,ØØØ4,2Ø2D,ØØØC,DØAD
DATA ØØ14,DØAD,ØØ1C,Ø68Ø,ØØØØ,Ø3ØØ,2FØØ,4855,4267,3F3C
DATA ØØ4A,4E41,4FEF,ØØØC,42A7,3F3C,ØØ2Ø,4E41,5C8F,4FF9
DATA ØØØØ,Ø4ØØ,4879,ØØØØ,Ø1D8,3F3C,ØØØ9,4E41,DFFC,ØØØØ
DATA ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,23F9,ØØØØ,ØØ1Ø
DATA ØØØØ,Ø1DØ,23FC,ØØØØ,Ø2Ø2,ØØØØ,Ø432,4879,ØØØØ,ØØCE
DATA 3F3C,ØØØ8,3F3C,ØØØ8,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØ1F,4E4E,4FEF
DATA ØØØC,4879,ØØØØ,Ø1BC,4879,ØØØØ,Ø1BC,4879,ØØØØ,Ø1BE
DATA 3F3C,ØØØ3,3F3C,ØØ4B,4E41,4FEF,ØØ1Ø,23CØ,ØØØØ,Ø1D4
DATA Ø6B9,ØØØØ,Ø1ØØ,ØØØØ,Ø1D4,2FØØ,2FØØ,2FØØ,3F3C,ØØØ4
DATA 3F3C,ØØ4B,4E41,4FEF,ØØ1Ø,42A7,4E41,2FØØ,46FC,27ØØ
DATA 2Ø39,ØØØØ,ØØ1Ø,BØB9,ØØØØ,Ø1DØ,67ØA,23FC,ØØØØ,ØØF8
DATA ØØØØ,Ø12Ø,2Ø1F,Ø8B9,ØØØØ,FFFF,FAØF,4E73,2FØØ,46FC
DATA 27ØØ,2Ø39,ØØØØ,ØØ1Ø,BØB9,ØØØØ,Ø1DØ,661A,Ø8B9,ØØØØ
DATA FFFF,FAØ7,2Ø1F,2F3C,ØØØØ,Ø132,Ø8B9,ØØØØ,FFFF,FAØF
DATA 4E75,2Ø1F,Ø8B9,ØØØØ,FFFF,FAØF,4E73,48E7,FFFE,2Ø79
DATA ØØØØ,Ø1D4,2248,D3FC,ØØØØ,8ØØØ,337C,6ØØ4,Ø43A,337C
DATA 6ØØØ,Ø44Ø,337C,6ØØ4,Ø59E,337C,6ØØØ,Ø5A4,337C,6ØØ4
DATA Ø73C,337C,6ØØØ,Ø742,337C,6ØØ4,Ø9Ø4,337C,6ØØØ,Ø9ØA
DATA 337C,6ØØ4,ØAD4,337C,6ØØØ,ØADA,337C,4279,2ØC6,337C
DATA 4279,219A,337C,4279,3EE4,337C,4279,546C,337C,4279
DATA 567Ø,337C,4279,1E5C,337C,4279,16EØ,337C,6ØØ4,33EA
DATA 337C,6ØØ4,342Ø,4CDF,7FFF,4E73,ØØØØ,413A,5C41,5554
DATA 4F5C,5Ø52,4F47,2E5Ø,5247,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574
DATA 7465,2Ø64,652Ø,4C49,4345,4E43,452Ø,544F,2Ø4B,494C
DATA 4CØØ,ØØØØ,ØØ3A,22Ø6,ØA1C,Ø6Ø6,14ØA,2AØ8,2212,2ØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SCRAMBLES SPIRITS

```
' Vies infinies pour les deux joueurs pour SCRAMBLES
SPIRITS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 282 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1CEØAF
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\SCRAMBLES.PRG",adr%,282
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØF8,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØD2,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4DF9,ØØØ7
DATA ECØØ,4BFA,ØØ12,3E3C,Ø1ØØ,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ7
DATA ECØØ,4FF9,ØØØ7,ECØØ,41F9,ØØØ7,EEØØ,48E7,Ø1CØ,3F3C
DATA ØØØ5,4267,4267,3F3C,ØØØ3,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8
DATA 4E4E,4FEF,ØØ14,4CDF,Ø38Ø,ØØ7C,Ø7ØØ,23FC,31FC,6ØØ2
DATA ØØØØ,Ø3AØ,23FC,7C36,31FC,ØØØØ,Ø3A4,23FC,6ØØ2,7DB6
DATA ØØØØ,Ø3A8,23FC,23FC,61ØØ,ØØØØ,Ø3AC,23FC,FB58,ØØØ1
DATA ØØØØ,Ø3BØ,23FC,46AC,4EF8,ØØØØ,Ø3B4,33FC,Ø4Ø4,ØØØØ
DATA Ø3B8,23FC,4EF8,Ø3AØ,ØØØ7,EE96,4EF9,ØØØ7,EEØØ,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6B2Ø,6465,2Ø53,4352
DATA 414D,424C,4553,2Ø53,5Ø49,5249,5453,ØØØ5,ØØØØ,ØØØ2
DATA 1EØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

WINGS OF DEATH

```
' Crédits et Vies infinis pour WINGS OF DEATH
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 29Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1DE9ØA
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\WOD1.PRG",adr%,29Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØFE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØA4,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ1,4267,42A7,2F3C,ØØØ7,8ØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,4AFC,ØØØ7,8Ø78
DATA 23FC,ØØØ5,ØØØØ,ØØØØ,ØØ1Ø,2E3C,ØØØØ,ØØ16,2Ø7C,ØØØØ
DATA ØØ84,227C,ØØØ5,ØØØØ,32D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ7,8ØØØ
DATA 21FC,ØØØ5,ØØØC,Ø4C8,4EF8,Ø41E,33FC,6ØØ2,ØØØØ,82B8
DATA 33FC,6ØØ2,ØØØØ,B5E6,4EF8,1Ø1C,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C65,2Ø64,6973,6B2Ø,6465,2Ø57,494E,4753,2Ø4F
DATA 462Ø,4445,4154,48ØA,ØD4C,6F72,7371,7565,2Ø6C,2782
DATA 6372,616E,2Ø73,652Ø,7669,6465,2Ø85,2Ø6D,6F69,7469
DATA 82ØA,ØD69,6E73,8272,657A,2Ø6C,652Ø,6469,736B,2Ø32
DATA ØØØ9,ØØØØ,ØØØ2,1E4E,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

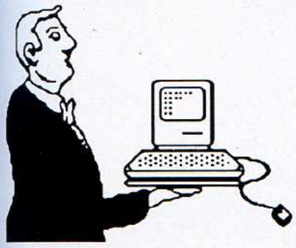
X-OUT

```
' Brouzoufs infinis pour X-OUT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 239 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H191913
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\XOUT.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØCC,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØAC,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4279,ØØFF
DATA 824Ø,7EØ1,4BF9,ØØØ1,CFFE,61ØØ,ØØ3C,4BED,14ØØ,5247
DATA 5379,ØØØ1,CFFE,66EE,23FC,ØØØØ,Ø35Ø,ØØØØ,ØØ1Ø,7EØ6
DATA 2Ø7C,ØØØØ,ØØ9E,227C,ØØØØ,Ø35Ø,32D8,51CF,FFFC,33FC
DATA 4AFC,ØØØ1,D6D8,4EF9,ØØØ1,DØØØ,3F3C,ØØØA,3F3C,ØØØØ
DATA 3FØ7,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØØØ,42A7,2FØD,3F3C,ØØØ8,4E4E
DATA DEFC,ØØ14,4E75,33FC,6ØØ4,ØØØ2,Ø916,4EF9,ØØØ2,ØØØØ
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574
DATA 7465,2Ø64,652Ø,582D,4F55,54ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E3E,ØØØØ
```

SUPER SKWEEK

```
' Vies infinies pour XYBOTS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 275 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1C875D
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE"A:\XYBOTS.PRG",adr%,275
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØFØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØCE,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4DF9,ØØØ6
DATA ECØØ,4BFA,ØØ12,3E3C,ØØ7F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ6
DATA ECØØ,4FF9,ØØØ8,ØØØØ,61ØØ,ØØ36,ØØ7C,Ø7ØØ,23FC,ØØØØ
DATA Ø35Ø,ØØØØ,ØØ1Ø,2E3C,ØØØØ,ØØ32,2Ø7C,ØØØØ,ØØBA,227C
DATA ØØØØ,Ø35Ø,32D8,51CF,FFFC,33FC,4AFC,ØØØ6,EEFE,4EF9
DATA ØØØ6,EEØØ,41F9,ØØØ6,EEØØ,48E7,Ø1CØ,3F3C,ØØØ9,3F3C
DATA ØØØØ,3F3C,ØØ4F,3F3C,ØØØ2,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8
DATA 4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,4CDF,Ø38Ø,4E75,33FC,6ØØ4,ØØØ1
DATA 7C5C,33FC,6ØØ4,ØØØ1,7E4Ø,4EF8,Ø5ØØ,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 5859,424F,5453,ØØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E4A,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SWEET MICRO



171, Bld Maxime Gorki N.7 - 94800 VILLEJUIF
Tél : (1) 46.77.14.00 LIGNES GROUPEES
Fax : (1) 46.77.86.24 METRO ARAGON ligne N°7

Périférique sortie porte d'ITALIE - N.7 direction VILLEJUIF
Ouvert du mardi au samedi de 09H30 à 12H30 et 14H30 à 19H30
lundi 14H30 à 19H30

OUVERTURE!!!

AMIGA		ATARI ST	PC ET COMPATIBLES	
AMIGA 500 +péritel 3.190 Frs	**AMIGA 2000** 5.890 Frs	**ATARI 520 STE** (péritel) 2990 Frs	**COMMODORE PC 35-III** de 9.990 Frs a 11.990 Frs	**80286 - 16 Mhz** de 7.200 Frs a 11.500 Frs
AMIGA 500 + péritel +extention 3.690 Frs	**AMIGA 2000** +extention 2Mo +moniteur coul. 8.990 Frs	**ATARI 520 STE** + extention (péritel) 3.290 Frs	**COMMODORE PC40-III** de 13.990 Frs a 19.990 Frs	**80386SX-16Mhz** de 9.200 Frs a 13.300 Frs
AMIGA 500 + moniteur couleur 5.190 Frs	**AMIGA 2000** +extention 2Mo +moniteur coul. +lecteur ext. 9.790 Frs	**ATARI 520 STE** + moniteur coul. 5.190 Frs	**COMMODORE PC50-SX** de 16.990 Frs a 23.990 Frs	**80386DX-20Mhz** de 12.800 Frs a 16.500 Frs
AMIGA 500 + moniteur couleur + extension 5.490 Frs	**AMIGA 2000** Educamiga AT +moniteur couleur +carte passerelle AT +lecteur 5"1/4 1,2 Mo +Dos 3.3 +Manuels 11.590 Frs	**ATARI 520 STE** +moniteur coul. +extention 5.490 Frs	**COMMODORE PC60-III** de 31.990 Frs a 39.990 Frs	**80386DX/C-25Mhz** de 15.100 Frs a 18.600 Frs

* Tous ces prix s'entendent T.T.C .

CONSOLES DE JEU : NOUS CONSULTER...

CADEAU !!!

Pour l'achat de l'une des configurations proposées et sur présentation de ce bon à la caisse , SWEET MICRO vous offre 5 % de bon d'achat sur tout le magasin.
(offre valable jusqu'au 31 Mars 1991)

JEUX... CRACK
AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

JEUX... CRACK
AMIGA

CARV UP (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  CARV UP Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 788338,"CARV UP",1,"les vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øc Ø6ØØ,Ø16f,Ø1,ØØ,Ø1,*
```

FLIMBO QUEST (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' FLIMBO QUEST Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 17Ø23,"FLIMBO QUEST",2,"Vies illimitée","Temps illimité"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,E6,29,51,A6,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ46,ØØØ6,6Ø,ØØ,Ø2,88,4E,71,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ
DATA ØØ,ØØØ1,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ2DØ,ØØ68,41,FA,ØØ,16,43,F8,Ø1,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,46,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,Ø1,ØØ,23,FC
DATA ØØ,ØØ,Ø1,1Ø,ØØ,Ø7,ØØ,3C,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,33,FC,Ø1,1E,ØØ,Ø7,Ø2,FØ,4E,F9,ØØ,Ø7,ØØ,ØØ,21,FC,4E,71,4E,71,Ø7,A4,21
DATA FC4E,71,4E,71,Ø7,AØ,21,FC,4E,71,4E,71,35,4A,4E,F8,Ø3,8Ø,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52
DATA 21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21
DATA 52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,*
```

NARC (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  N.A.R.C. Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 741727,"NARC",1,"les Vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øb5ØØØ,ØØcØ,Ø1,4a,53,*
```

NINJA REMIX (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' NINJA REMIX II Trainer (listing 1) (c) Joystick 1991'
' Activer ce listing sur l'original
DATA 1543,"NINJA REMIX",1,"Vies illimitée"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,4d,95,bØ,ef,4d,95,ae,3f,Ø,ØØØØØØØ,ØØØØ156,ØØØ2,Ø1,5Ø,Ø4,ØØ,*

' Attention Il faut insérer une disquette formattée dans le lecteur dfØ: et activer ce listing Une fois les deux
' listings actives. Placer la disquette formattée dans le lecteur dfØ: et boote la (il y a un Gourou Normal !!!!).
' Apres cela placer la disquette Ninja Remix and Let's play ...
' NINJA REMIX II Trainer (c) Joystick 1991
DATA 9672, "NINJA REMIX",1,"NINJA REMIX II 2ème partie"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØØ,ØØ44,44,4F,53,ØØ,A4,A8,7F,42,ØØ,ØØ,Ø3,7Ø
DATA 41,FA,ØØ,18,43,F8,Ø1,5Ø,2Ø,3C,ØØ,ØØ,Ø1,ØØ,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,75
DATA ØØ,FC,Ø2,Ø8,21,FC,ØØ,ØØ,Ø1,5C,Ø4,7Ø,4E,F8,Ø4,ØØ,21,FC,4E,71,4E,71
DATA 13,3A,31,FC,4E,71,13,3E,4E,F8,1Ø,1C
DATA 44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f
DATA 53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ
DATA 44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,*
```

OOOPS UP (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'  OOOPS UP Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 683Ø22,"OPPOSA UP",1,"le temps illimité "
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø534ØØ,Ø1b4,Ø2,4e,71,81,Ø1,Ø,Ø534ØØ,ØØ14,Ø2,54,Ød,21,7d,*
```

TORVAK THE WARRIOR (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' TORVAK The Warrior traîner; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 536247,"TORVAK the Warrior",1,"vies illimitées"
sum:
DATA Ø1,Ø,82eØØ,18,1,4a,53,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

LEMMINGS

Vous voulez gagner même si vous n'avez sauvé que 0% de Lemmings? C'est facile si vous avez une cartouche genre Nordic Power si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez rien faire!
Il vous suffit de rechercher les octets 6DØØ ØØ72 et de les remplacer par 6ØØØ ØØ72. Ça doit se trouver à l'adresse $752 ou $75C.
NDLR: Avec cette bidouille, vous pouvez trouver tous les codes, il est donc inutile de nous les envoyer!!!
(Le Chinois)

U.N. SQUADRON

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block $624 , offset $1b6 , l' octet 4a a la place de 53 et recalculer le checksum du block

TORVAK THE WARRIOR

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block $417, offset $18 , l' octet $4a a la place de $53

TWINTRIS

Pour avoir les crédits illimités prendre un éditeur de secteur et mettre au block $112, offset $b7 l'octet $Øc a la place de c7

TOTAL RECALL

Pour avoir un Mega-Trainer prendre l' Amiga-monitor et faire ces instructions :
< 4ØØØØ Ø 2Ø 1ØØ
: 4Ø55e 4a (4a a la place de 53)
: 4Øfc4 4a " " "
: 41Ø2c 4a " " "
: 41862 4a " " "
: 418b4 4a " " "
: 4Ø7Øe 4a " " "
puis faire : > 4ØØØØ Ø 2Ø 1ØØ

MYSTICAL

pour le traîner sur les vies faire avec Amiga-monitor:
[4ØØØØ game
: 495be 4a
: 4eb62 4a
: 4ed48 4a
] 4ØØØØ 145d4 game

CARV UP

Pour avoir les cars illimités prendre un éditeur de secteur et mettre au block $6Ø3 , offset $16f, l' octet ØØ a la place de Ø1

OOOPS UP

Pour le temps illimité faire avec Amiga-Monitor:
[4ØØØØ oops et :
41ef4 4e 71 et
] 4ØØØØ 8bØe oops

NARC

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block $5a8, offset $cØ, l'octet 4a a la place de 53

NITRO

Pour être toujours le premier dans les courses et ainsi voir tous les niveaux mettez vous en mode 3 joureurs mais vous ne jouez qu'une seule voiture.

GOLDEN AXE

Si vous possédez une cartouche voici les octets a chercher 53 28 ØØ 2b 6b 2a 2f Ø8 et a remplacer par 6Ø Ø4 ØØ 2b 6b 2a 2f Ø8

PANG

Toujours avec la cartouche chercher les octets 53 79 ØØ ØØ df d4 6c Ø6 5Ø f9 et remplacer par 4a 79 ØØ ØØ df d4 6c Ø6 5Ø f9

ROBOCOP II

Encore avec la cartouche chercher les octets 4a 78 16 aa 67 1a 31 fc et remplacer par 4e 75 16 aa 67 1a 31 fc

RANX

Pour le traîner chercher les octets 9Ø b9 dØ cØ 69 22 23 et remplacer par 6Ø Ø4 ØØ cØ 69 22 23.

VENOM WINGS

Pour le traîner remplacer les octets 81, 72, 51, 12 (Offset 4) par 5A, FF, A1, Ø2 les octets ØØ, dc (Offset 18) par Ø1, FF les octets ØØ, ØØ (offset 24) par Ø2, 3A les octets f9, ØØ, Ø5, ØØ, ØØ (offset 45)par F8, Ø8, ØØ, 4E, 71 les octets ØØ, 37, FF, 8Ø, ØØ, Ø3, 7F, F8, DF, FC, 6F, F8, FF, F3, BF, CØ, FF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, ØF, FF, FF, FC, ØF, FF, FF, FØ, 6F, F8, DF, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, 8Ø, ØØ, Ø3, 7F, F8, DF, F9, EF, F8, DF, F1, DF, EØ, DF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, 1F, FF, FF, FC, 1F, FF, FF, FØ, 6F, F8, C7, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, 8Ø, ØØ, Ø3, 7F, F8, DF, F1, BF, F8, DF, FØ, EF, FØ, DF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, 3F, FF, FF, FC, 3F, FF, FF, FØ, 6F, F8, F7, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, CØ, 3F, F3, 7F, F8, DF, F1, BF, F8, DF, FØ, 6F, F8, DF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, 7F, FF, FF, FC, 7F, FF, FF, FØ, 6F, F8, F7, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, EØ, 3F, F3, 7F, F8, DF, F1, 8F, F8, DF, FØ, 6F, F8, DF, FØ, 7F, F8, 6F, F8 (offset 26Ø) par :

41, FA, ØØ, 18, 43, F8, Ø8, ØØ, 2Ø, 3C, ØØ, ØØ, ØØ, AØ, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, F9, ØØ, Ø1, ØØ, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 1Ø, ØØ, Ø5, ØØ, E2, 4E, F9, ØØ, Ø5, ØØ, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 2Ø, ØØ, Ø1, 92, EØ, 4E, F9, ØØ, Ø1, 9Ø, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 3Ø, ØØ, Ø1, DB, C4, 4E, F9, ØØ, Ø1, DB, 8E, 33, FC, 4E, 75, ØØ, Ø2, ØØ, 58, 4E, B9, ØØ, Ø2, ØØ, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 56, ØØ, Ø2, 25, 6Ø, 13, FC, ØØ, FF, ØØ, Ø2, 25, 7D, 4E, F9, ØØ, Ø2, 2Ø, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 66, ØØ, Ø7, AØ, E8, 4E, F9, ØØ, Ø7, AØ, ØØ, 33, FC, 4E, 75, ØØ, ØØ, FØ, 58, 4E, B9, ØØ, ØØ, FØ, ØØ, 23, FC, 6Ø, ØØ, FF, 88, ØØ, Ø1, EC, B2, 23, FC, 4E, 71, 4E, 71, ØØ, Ø1, EC, AA, 23, FC, 4E, 71, ØØ, Ø1, EC, ØØ, 37, FC, 4E, F9, ØØ, Ø1, 89, ØØ, ØØ, Ø1, EC, ØØ

NDLR :Vous en vouliez encore quelques'uns???

JEUX... CRACK
AMIGA

Et bien les voila!!!

NINJA REMIX

Munissez vous d'une disquette vierge. Placer sur le secteur Ø, a partir de l'offset Ø, les octets suivants : 44, 4F, 53, ØØ, A4, A8, 7F, 42, ØØ, ØØ, Ø3, 7Ø, 41, FA, ØØ, 18, 43, F8, Ø1, 5Ø, 2Ø, 3C, ØØ, ØØ, Ø1, ØØ, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, 75, ØØ, FC, Ø2, Ø8, 21, FC, ØØ, ØØ, Ø1, 5C, Ø4, 7Ø, 4E, F8, Ø4, ØØ, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, 13, 3A, 31, FC, 4E, 71, 13, 3E, 4E, F8, 1Ø, 1C. Puis prenez le disk I de NINJA REMIX et remplacer sur le secteur Ø, piste Ø : les octets Ø4, ØØ (Offset $156 et $157) par Ø1 et 5Ø, les octets ae, 3f (Offset 3 et 4) par bØ, ef. Chaque fois que vous voudrez jouer avec NINJA REMIX II placer la disquette vierge dans le drive attendez le Gourou puis insérer le Disk A du jeu.

FLIMBO QUEST

Pour avoir le traîner remplacer, avec un éditeur de secteur, dans le secteur Ø les octets ØØ, ØØ, ØØ, ØØ (offset 4) par E6, 29, 51, A6 les octets 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45 (offset 2dØ) par 41, FA, ØØ, 16, 43, F8, Ø1, ØØ, 2Ø, 3C, ØØ, ØØ, ØØ, 46, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, F8, Ø1, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø1, 1Ø, ØØ, Ø7, ØØ, 3C, 4E, F9, ØØ, Ø7, ØØ, ØØ, 33, FC, Ø1, 1E, ØØ, Ø7, Ø2, FØ, 4E, F9, ØØ, Ø7, ØØ, ØØ, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, Ø7, A4, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, Ø7, AØ, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, 35, 4A, 4E, F8, Ø3, 8Ø, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, 4F, 47, 45, 52, 21, 52, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ, ØØ les octets 4e, f9, ØØ, Ø7, ØØ, ØØ (offset 46) par 6Ø, ØØ, Ø2, 88, 4E, 71

THE SWORD AND THE ROSE

Cherche les octets 13 fc ØØ 64 ØØ ØØ e7 38 6Ø 2Ø et change les par les octets Øc b9 ØØ ØØ c3 5Ø ØØ ØØ e7 34 (ils sont 2 fois sur le disk) ainsi tu auras le traîner sur les vies

HELTER SKELTER

Voici les codes des niveaux :

Level	Code
11	BLOT
21	BOLT
31	CULT
41	GLUT
51	TROT
61	UNIT
71	WATT
81	USER

U.N. SQUADRON (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' U.N. SQUADRON ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 161Ø42Ø,"U.N. SQUADRON",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,c48ØØ,1b6,1,4a,53,Ø,c48ØØ,Ø16,1,28,1f,*
```

SUPER WONDERBOY (COMPIL OCEAN) (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SUPER WONDER BOY (Compil OCEAN); JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 1651955,"SUPER WONDER BOY",1,"Energie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,81aØØ,1aØ,1,4a,59,Ø,86cØØ,Øfc,1,4a,91,Ø,8a8ØØ,17a,2,4e,71,59,4Ø,*
```

SWORD AND THE ROSE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' THE SWORD AND THE ROSE Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 1565Ø8,"THE SWORD AND THE ROSE",1,"les vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØcØØØ,Ø19e,Øa,13,fc,ØØ,64,ØØ,ØØ,e7,38,6Ø,2Ø,Øc,b9,ØØ,ØØ,c3,5Ø,ØØ,ØØ,e7,34
DATA       Ø,Ø194ØØ,Ø19e,Øa,13,fc,ØØ,64,ØØ,ØØ,e7,38,6Ø,2Ø,Øc,b9,ØØ,ØØ,c3,5Ø,ØØ,ØØ,e7,34,*
```

TETRIS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' TETRIS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 14Ø684,"TETRIS",1,"Trainers"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,224ØØ,b7,1,Øc,c7,*
```

TOTAL RECALL (BLOCK EDITOR V1.0)

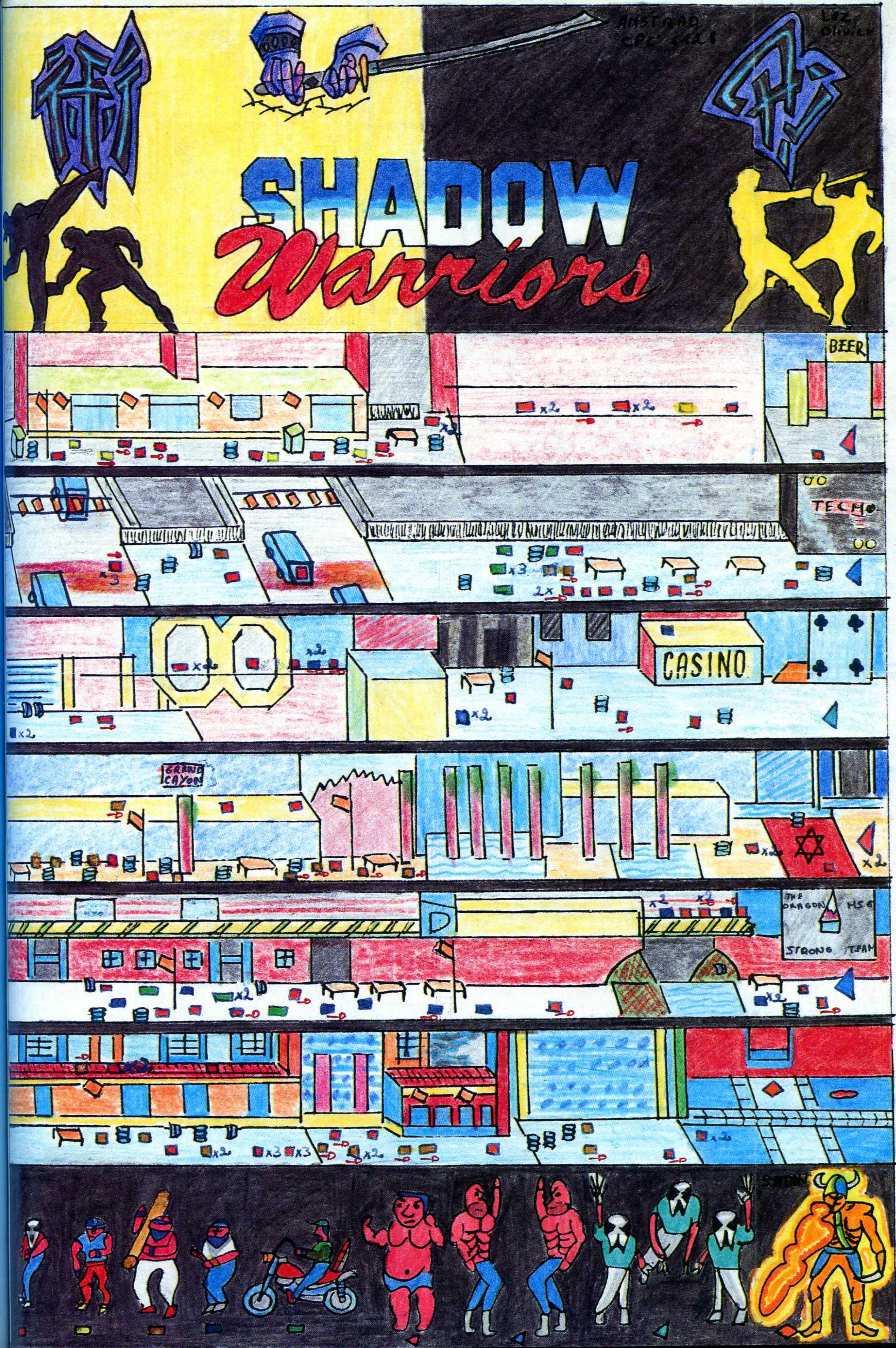
```
' TOTAL RECALL Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 123175,"TOTAL RECALL",1,"Munitions NRJ Crédits illimités "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø44ØØ,Ø15e,Ø1,4a,53,Ø,Ø4eØØ,Ø1c4,Ø1,4a,53,Ø,Ø5ØØØ,ØØ2c,Ø1,4a,53
DATA       Ø,Ø58ØØ,ØØ62,Ø1,4a,53,Ø,Ø58ØØ,ØØb4,Ø1,4a,53,Ø,Ø46ØØ,Ø1Øe,Ø1,4a,53,*
```

VENOM WINGS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' VENOM WINGS Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 5Ø391,"VENOM WINGS",1,"Vies illimitée"
sum:
DATA ØØØ5,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,5A,FF,A1,Ø2,81,72,51,12,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ18,ØØØ2,Ø1,FF,ØØ,DC,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ24
DATA ØØØ2,Ø2,3A,ØØ,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ45,ØØØ5,F8,Ø8,ØØ,4E,71,F9,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ26Ø,ØØB6,41,FA,ØØ,18,43
DATA F8,Ø8,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,AØ,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F9,ØØ,Ø1,ØØ,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø8,1Ø,ØØ,Ø5,ØØ,E2,4E,F9,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ
DATA 23,FC,ØØ,ØØ,Ø8,2Ø,ØØ,Ø1,92,EØ,4E,F9,ØØ,Ø19Ø,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø8,3Ø,ØØ,Ø1,DB,C4,4E,F9,ØØ,Ø1,DB,8E,33,FC,4E,75,ØØ
DATA Ø2,ØØ,58,4E,B9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø8,56,ØØ,Ø2,25,6Ø,13,FC,ØØ,FF,ØØ,Ø2,25,7D,4E,F9,ØØ,Ø2,2Ø,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ
DATA Ø8,66,ØØ,Ø7,AØ,E8,4E,F9,ØØ,Ø7,AØ,ØØ,33,FC,4E,75,ØØ,ØØ,FØ,58,4E,B9,ØØ,ØØ,FØ,ØØ,23,FC,6Ø,ØØ,FF,88,ØØ,Ø1,EC,B2,23
DATA FC,4E,71,4E,71,ØØ,Ø1,EC,AA,23,FC,4E,71,ØØ,Ø1,EC,ØØ,37,FC,4E,F9,ØØ,Ø1,89,ØØ,ØØ,Ø1,EC,ØØ,ØØ,37,FF,8Ø,ØØ,Ø3,7F,F8
DATA DF,FC,6F,F8,FF,F3,BF,CØ,FF,FØ,ØØ,ØØ,6F,F8,37,FC,ØF,FF,FF,FC,ØF,FF,FF,FØ,6F,F8,DF,FC,37,FF,FF,FE,ØØ,37,FF,8Ø,ØØ
DATA Ø3,7F,F8,DF,F9,EF,F8,DF,F1,DF,EØ,DF,FØ,ØØ,ØØ,6F,F8,37,FC,1F,FF,FF,FC,1F,FF,FF,FØ,6F,F8,C7,FC,37,FF,FF,FE,ØØ,37
DATA FF,8Ø,ØØ,Ø3,7F,F8,DF,F1,BF,F8,DF,FØ,EF,FØ,DF,FØ,ØØ,ØØ,6F,F8,37,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FØ,6F,F8,F7,FC,37,FF,FF
DATA FE,ØØ,37,FF,CØ,3F,F3,7F,F8,DF,F1,BF,F8,DF,FØ,6F,F8,DF,FØ,ØØ,ØØ,6F,F8,37,FC,7F,FF,FF,FC,7F,FF,FF,FØ,6F,F8,F7,FC
DATA 37,FF,FF,FE,ØØ,37,FF,EØ,3F,F3,7F,F8,DF,F1,8F,F8,DF,FØ,6F,F8,DF,FØ,7F,F8,6F,F8,*
```

MYSTICAL (BLOCK EDITOR V1.0)

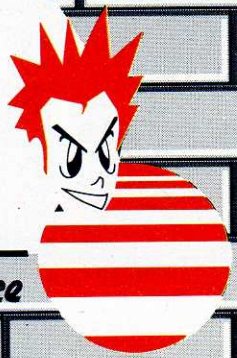
```
' MYSTICAL Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 43718Ø,"MYSTICAL",1,"les Vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ6,Ø,ØfeØØ,Ø1Ø2,Ø1,4a,53,Ø,ØfeØØ,ØØ16,Ø1,98,8f,Ø,1ØØØØ,Ø1ØØ,Ø1,4a,53,Ø,1ØØØØ,ØØ14,Ø1,7f,76
DATA       Ø,154ØØ,Ø126,Ø1,4a,53,Ø,154ØØ,ØØ16,Ø1,2f,26,*
```



AMSTRAD CPC 6128
LAZ Olivier
SHADOW
Warriors
BEER
TECMO
CASINO
THE DRAGON
STRONG TEAM

Séquence news

Une passion d'avance



ATARI ST

4D SPORTS BOXING	299
4D SPORTS DRIVING	299
ARMALYTE	229
ARMOUR GEDDON	249
BACK TO THE FUTURE 3	249
BACK TO THE GOLD AGE	249
B.A.T.	299
BARBARIAN 2	249
BATTLE SQUADRON	269
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	249
CHAMPIONS OF KRYNN	329
CHAMPION OF THE RAJ	259
CODENAME ICEMAN	349
COHORT FIGHTING ROME	249
CURSE OF AZURE BOND	329
ELVIRA	299
FINAL COMMAND	249
FINAL WHISTLE	129
GO VF	269
GRAND PRIX 500CC 2	249
GREAT COURTS 2	299
HARD DRIVING 2	249
HILL STREET BLUES	269
JUPITER MASTER DRIVE	249
KILLING CLOUD	249
KNIGHTS OF LEGEND	299
LAST NINJA 3	249
LAST STARSHIP	269
LEMMINGS	249
LIFE AND DEATH	249
MIG 29	349
MIGHTY BOMBJACK	199
MOONFALL	249
NAM	299
NAVY SEALS	249
NIGHT SHIFT VF	199
PICK'N PILE	249
POWERMONGER DATA DIS	149
RANX	249
REVELATION	229
RIDERS OF ROHAN	299
RUBICON	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SWIV	249
TEST DRIVE 2	249
THE TELLER	249
TOKI	249
TOM & THE GHOST	249
TORTUES NINJA	249
TORTUES COLORIAGE	229
TOTAL RECALL	249
UMS 2	299
USS JOHN YOUNG	259
WRATH OF THE DEMON	329

AMIGA

4D SPORTS BOXING	29
4D SPORTS DRIVING	29
B.A.T.	29
BACKGAMMON ROYAL VF	26
BARDSTALE 3	24
BETRAYAL	24
BILLY THE KID	24
BLUE MAX	29
CENTURION	24
CHAOS STRIKE BACK	25
CHAMPION OF THE RAJ	25
CHESSMASTER 2100	29
CHUCK YEAGER AFT 2	26
DAS BOOT	29
DEUTEROS	24
DINOWARS VF	26
ECO PHANTOMS	24
ELVIRA	29
FINAL WHISTLE	12
GRAND PRIX 500 CC 2	24
GREAT COURTS 2	29
HUNTER	25
ILYAD	19
JUPITER MASTER DRIVE	24
KILLING CLOUD VF	24
LAST NINJA 3	24
LAST STARSHIP	26
LEMMINGS	24
MEGA PHOENIX	24
MERCHANT COLONY	26
MIG 29	34
MIGHTY BOMBJACK	25
NAM	29
NAVY SEALS	24
PGA TOUR GOLF	24
PICK'N PILE	24
POWERMONGER	29
POWERMONGER DATA DIS	14
QUEST FOR GLORY 2	39
RANX	24
RIDERS OF ROHAN VF	29
SEARCH FOR THE KING	24
SECOND WORLD	24
SECRET MONKEY ISLAND	29
SKI OR DIE	24
SWIV	24
THE TELLER	19
TOKI	24
TOM & THE GHOSTS	24
TORTUES NINJA	24
TORTUES COLORIAGE	22
U.M.S. 2	29
USS JOHN YOUNG	25
ZARATHRUSTA	26
ZIRIAX	24

COMPILATIONS PC AMIGA ST

LES 4 MERCENAIRES(*) 259
AFTER THE WAR+SAVAGE
+ LICENCE TO KILL
+ LIVE AND LET DIE

DRIVE ME CRAZY 329
+CHICAGO 90+STUNT CAR
+LOMBARD RALLYE+HIGHWAY
PATROL + FERRARI F1

GEANTS DU SPORT 299
GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II
+KICK OFF(remplacé par
TV SPORT FOOTBALL en PC)

CARTOONS (*) 269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN
+TOM ET JERRY 2
+DYNAMIC DUX +BUGGY BOY

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR G.P+IKARI+WINTER
OLYMPIAD+PERMIS DE TUER

CHALLENGER 299
STUNT CAR+GREAT COURTS
+ BOMBER + SUPER SKY
+ KICK OFF(pas sur PC)

HOLLYWOOD COLLECT(*) 299
GHOSTBUSTERS 2+BATMAN
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

FULL BLAST 299
FERRARI F1+CHICAGO 90
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL

ACCOLADE SPORTS 299
THE CYCLES+POWERBOAT
+J. NICKLAUS GOLF
+J. NICKLAUS COURSES 89

COIN UP STARS PC 329
AFTERBURNER + OUT RUN
+ THUNDERBLADE
+ ALIEN SYNDROM
+ SHINOBI

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS+ SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS

(*)n'existe pas sur PC

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

BIG BANG 2 159/129
RICK DANGEROUS + CHICAGO
+ HIGHWAY PATROL + BATTY
+ ASPAR GRAND PRIX
+ BEYOND THE ICE PALACE

4 MERCENAIRES 209/169
AFTER THE WAR + SAVAGE
+ LIVE AND LET DIE
+ LICENCE TO KILL

DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90
+HIGHWAY PATROL + APB
+ACTION FIGHTER

TOP 20 249/189
LICENCE TO KILL + P47
+CHARLIE CHAPLIN +BATTY
+GAME OVER II + ACE 1
+MANGE CAILLOUX +MLM 3D
+ASPAR GP +DEVIL CASTLE
+SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT
+BATTLE VALLEY+BUGGY II
+3D GRAND PRIX + REX
+GRAND PRIX 500 + ZAXX
+SUPER SKY +LIGHT FORCE

CHALLENGER 299/169
STUNT CAR + KICK OFF
GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

CARTOONS 249/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN
+TOM ET JERRY II
+DYNAMITE DUX +BUGGY BOY

DIEUX DU CIEL 229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK
+STRIKE FORCE HARRIER
+ACE + ACE II + A.T.F.

HOLLYWOOD COLLEC 199/149
ROBOCOP
+BATMAN THE MOVIE
+GHOSTBUSTERS 2
+INDIANA JONES

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE
+NAVY MOVES + COMMANDO
+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

FESTIVALIA 199/159
GREAT COURTS + P 47
+ TRIVIAL PURSUIT
+ ACTION FIGHTER
+ SUPER WONDER BOY

IBM PC

4D SPORTS BOXING	299
4D SPORTS DRIVING	299
ANDRETTI	299
BACK TO FUTURE 3	269
B.A.T.	299
BATTLE COMMAND	299
BATTLE MASTER	299
BETRAYAL	349
DEATH OR GLORY	399
DRAGON'S LAIR 2	399
EAGLE'S RIDER	249
ELVIRA	399
F 14 TOMCAT	359
F 29	299
FALCON 3	359
FINAL BATTLE	299
FINAL CONFLICT	269
FLIGHT SIMULATOR ATP	399
GRAND PRIX 500 CC 2	249
HEXSIDER	269
HORROR ZOMBIES CRYPT	299
IRON LORD	299
JOE MONTANA US FOOT	279
KICK OFF 2	249
LEISURE SUIT LARRY 3	449
LEMMINGS	249
M1 TANK PLATOON	399
RANX	249
RED BARON	449
RIDERS OF ROHAN	399
SECRET MONKEY ISLAND	299
SLIDERS	249
SORCERERS GET GIRLS	299
TEST DRIVE 3	299
TORTUES NINJA	299
TORTUES COLORIAGE	229
TOURNAMENT GOLF	269
TWINWORLD	249
UMS 2	399
USS JOHN YOUNG	259

CPC K7/D

ALIVE	19
ARMALYTE	129/16
ATOMIC ROBOT KID	129/16
BACK TO FUTURE 3	109/14
B.A.T.	24
BATTLE COMMAND	109/15
CHESSMASTER 2000	159/22
CREATURES	99/14
DRAGON'S BREED	99/14
EXTREME	129/15
F16 COMBAT PILOT	169/22
FLIMBO'S QUEST	99/14
FUGITIVE	19
GOLDEN AXE	109/14
GRAND PRIX 500CC 2	/19
GUNBOAT	109/16
IRON LORD	22
KICK OFF 2	109/17
LORDS OF CHAOS	99/14
LOTUS ESPRIT CHAL	109/14
MEGA PHOENIX	99/14
MOKOWE	19
NIGHT HUNTER	/14
NIGHT SHIFT VF	99/19
PICK'N PILE	140/18
REVELATION	99/14
RICK DANGEROUS 2	99/14
SAUVEZ YURK	/19
SDAW	14
STAR CONTROL	109/16
STRIDER 2	109/15
SWIV	99/14
TIME WARP	99/14
TORTUES NINJA	139/16
TORTUES COLORIAGE	129/16
TOTAL RECALL	109/15
TWINWORLD	140/18
ULTIMATE GOLF	149/17
WORLD BOXING MAN.	129/16
WORLD CHAMP SOCCER	129/16

PROMO DU MOIS

EMMENEZ VOTRE LYNX EN SAFARI...

SEQUENCE NEWS VOUS OFFRE
1 SAC DE TRANSPORT PETIT MODELE GRATUIT

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE LYNX
ET DE 2 CARTOUCHES DE JEUX

BONNE ROUTE !

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

GAMEBOY+1JEU	590
GAMELIGHT	145
LIGHT BOY	275
SACOCHE	195



ALLEYWAY	175
AMAZING SPIDERMAN	245
ASMIK WORLD	195
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BUBBLE BUBBLE	245
BUBBLE GHOST	245
BUGS BUNNY CASTLE	195
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
CHESSMASTER	245
DAYS OF THUNDER	245
DOUBLE DRAGON	245
DR MARIO	245
DRAGON'S LAIR	245
DUCK TALES	245
F1 BOY	245
GARGOYLE'S QUEST	245
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
GREMLINS 2	245
HONG KONG	145
HYPER LODE RUNNER	245
ISHIDO	245
LOCK'N CHASE	195
MALIBU BEACH VOLLEY	245
MICKEY	245
MOTOR CROSS MANIACS	225
NEMESIS	195
NORTHERN KEN	195
PACMAN	245
PAPERBOY	225
PIPE DREAM	225
PUZZLE BOY	195
PUZZLE ROAD	195
QIX	175
R TYPE	245
ROBOCOP	245
SIMPSONS	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	225
SPACE INVADERS	245
SPIDERMAN	245
TORTUES NINJA	245
SUPER MARIO LAND	195

ATARI LYNX

LYNX + 4 JEUX + ALIM SECTEUR 990 F

ADAPTATEUR AUTO	110
PARE-SOLEIL	25
SAC TRANSPORT GRAND	145
SAC TRANSPORT PETIT	110
BLUE LIGHTNING	190
CHIP'S CHALLENGE	190
CRYSTAL MINES 2	240
ELECTRO COP	190
GATES OF ZENDOCON	190
GAUNTLET	190
KLAX	240
MS PACMAN	240
PAPERBOY	240
RAMPAGE	240
ROAD BLASTERS	240
ROBO SQUASH	240
RYGAR	240
SHANGAI	240
SLIME WORLD	240
XENOPHOBE	240
ZARLOR MERCENARY	240

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890
ABRAHAMS BATTLE TANK	395
AEROBLASTER	375
ALTERED BEAST	375
ARROW FLASH	365
ATOMIC ROBOKID	375
BATMAN	375
BATTLE SQUADRON	365
CRACK DOWN	365
CYBERBALL	365
DANGEROUS SEED	365
DARIUS 2 (8 MEGA)	495
DICK TRACY	395
D J BOY	375
ELEMENTAL MASTER	375
FANTASIA (MICKEY 2)	395
FIRE SHARK	375
GAIARES	495
GAIN GROUND	365
GHOSTBUSTERS	365
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	365
GYNOUG	375
HARD DRIVING	345
HEAVY UNIT	375
HURRICANE	375
JOHN MADDEN FOOTBALL	395
KAGEKI	520
MASTER GOLF	445
MEGA PANEL	375
MICKEY MOUSE	375
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	365
PACMANIA	395
RASTAN SAGA 2	375
RINGSIDE ANGEL	375
SHADOW DANCER	375
SONIC THE HEDGELOG	395
STAR CRUISER	490
STORMLORD	395
SUPER BASKETBALL	365
SUPER MONACO GP	375
SUPER VOLLEYBALL	355
THUNDERFORCE 3	375
THUNDERFORCE 4	425
WARRIOR ALESTE	375
WONDERBOY 3	375



CONSOLE GAMEGEAR SEGA + 1 JEU 1450 F



COLUMS	249
DRAGON KRISTAL	249
G-LOC	249
LEADER BOARD GOLF	249
MICKEY CASTLE ILLUS.	249
PENGO	249
POPE BREAKER	249
PSYCHIC WORLD	249
REVENGE OF DRANCON	249
SHINOBI	249
SUPER MONACO G.PRIX	249
WONDERBOY	249

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM	690
PROMO EXCEPTIONNELLE	
ALEX KID (LONE STAR)	195
ALEX KID 2	195
ALEX KID 3 (HI TECH)	195
AZTEC ADVENTURE	195
CHOPLIFTER	195
GHOSTBUSTERS	240
GOLVELLIUS	225
GREAT BASKET	195
PSYCHO FOX	250
QUARTET	195
RASTAN	195
ROCKY	195
SHINOBI	250
SCRAMBLE SPIRITS	195
THUNDERBLADE	225
WONDERBOY 3	250
NOUVEAUTES	
JOE MONTANA US FOOT	350
KING QUEST	295
MICKEY	325
MOONWALKER	325
PAPERBOY	325

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 3490 F

BASEBALL STAR	1790
BLUE'S JOURNEY	1990
BURNING FIGHT	1990
CYBER LIP	1990
GHOST PILOTS	1990
KING OF THE MONSTER	1990
LEAGUE BOWLING	1990
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1990
PUZZLED	1990
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1990
TOP PLAYER GOLF	1990

LOCATION à partir de:
CONSOLE 169 F
JEU 80 F

PC ENGINE GT + 1 JEU 2490 F



AVEC CETTE NOUVELLE PORTABLE JOUEZ PARTOUT A TOUS LES JEUX CORE GRAPHX

Séquence news

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU	990
COREGRAPHX+2MANETTES +ADAPTATEUR 5JOUEURS	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ALICE IN WONDERLAND	329
BATMAN	349
BOMBER MAN	299
CHASE HQ2 - SCI	299
COLUMS	299
CYBER COMBAT FORCE	299
DEAD MOON	329
DEVIL CRUSH	299
F1 TRIPLE BATTLE	299
FINAL MATCH TENNIS	329
FORMATION SOCCER	299
GOMOLA SPEED	299
HURRICANE	349
JACKY CHAN	349
LEGEND OF TONMA	299
MARCHEN MAZZ	299
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
OVER RIDE	329
PARASOL STAR	299
PC KID	349
PUZZLE BOY	299
RABIO LEPUS SPECIAL	299
RASTAN SAGA	299
SAINT DRAGON	349
SILENT DEBUGGER	299
SUPER VOLLEY BALL	299
THUNDERBLADE	349
TITAN	279
TOY SHOP BOYS	299
TRICKY	349
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
WORLD COURT TENNIS	349
ZERO QUATRE CHAMPION	299

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD CRAZY CARS RACING	349
CD DOWNLOAD 2	349
CD FINAL ZONE 2	449
CD JB MURDER CLUB	399
CD L DIS	349
CD RANMA	399
CD RED ALERT	499
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449
CD THE MANHOLE	329

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG ALDYNES	399
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399

+ LES JEUX CORE GRAPH X

JOYSTICK SECOURS
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
David. Q.14001
Où trouver le helmet pour pouvoir faire l'homme-canon au cirque? Comment faire pour aller sur la petite île? Je n'arrive pas à grimper sur le câble.

RYGAR
Kiki. Q.14002
Comment tuer le monstre du palais de DORADO? Après des centaines d'essais, impossible de le tuer.

WONDERBOY 3
Nicolas. Q.14003
J'arrive à tuer deux dragons: le samouraï et le pirate. Où sont les autres?

SILENT SERVICE
Stéphane. Q.14004
Je n'arrive pas à sélectionner les missions, j'arrive au menu, juste après avoir sélectionné le bateau pour la bataille, mais je n'arrive pas à trouver la carte de l'ouest du pacifique?

DRAKKHEN
Pierre. Q.14005
Où se trouvent les armureries les plus proches?;
du premier château?
du château de la princesse drack?
du château indou (sur la boite)?
Où se trouve le prêtre?
Quel prix peut on tirer des objets suivants dans une armurerie?:
une épée ig?
une cuirasse?
un casque viking?
un bouclier d'or?
une paire de botte?
un arc?
Y a t'il des objets plus puissants?
Si oui lesquels? Quels caractéristiques? Quel prix?
Comment tuer le prince drack?
Comment passer le chant de force du château de la princesse? Et comment ressusciter les personnages?

THE LAST NINJA II
Chris. Q.14006
Je suis bloqué dans le 3ème level, je n'arrive pas à trouver la sortie et à monter l'échelle jusqu'en haut? Peut-on ouvrir rouler les rectangles noires qui se trouvent sur le sol et comment utilisé la carte et la clé sound?

GREAT ESCAPE
Mickaël. Q.14007
Je n'arrive pas à trouver la boussole et la pince? A quoi sert la bouteille et le carton de la croix rouge? Est ce que la clé ouvre seulement la porte vers la cantine? Y a t'il d'autres clés qui ouvrent les portes?

ZILLION
Guillaume. Q.14008
Que fait-on après avoir délivré Apple avec J.J. et son Zillcon Power II?
Faut-il remonter près de la surface ou rester dans les environs ou Apple a été délivré. Faut-il chercher le Zillion Power II.?

INDIANA JONES 3
Mélanie. Q.14009
Je suis bloqué au château. J'ai mis le vêtement de domestique, j'ai déjà battu 2 gardes et au 3ème je meurt chaque fois car je n'ai plus d'énergie. Que dois-je faire?

GHOSTBUSTERS II
Mélanie. Q.14010
Je suis dans le 3ème tableau. Je ne sais pas ce que je dois faire pour tuer les 2 types avec le bébé.?

MANIAC MANSION
Un lecteur. Q.14011
Comment faire pour aller dans le laboratoire du Dr. Fred? Comment ouvrir la pharmacie au 1er étage? Et qu'y a t'il dans le coffre fort d'Edna?

EAGLE'S RIDER
Cédric. Q.14012
Je n'arrive pas à entrer en contact et à me diriger vers les différentes planètes? Y a t'il un moyen d'avoir de l'énergie infinie?

IVANHOE
Nicolas. Q.14013
Quand j'arrive à passer le 4ème tableau (le village maléfique) on m'envoit dans le château (qui est d'ailleurs un véritable labyrinthe). Mais là, je ne sais pas quelle porte prendre? Faut-il monter les escaliers pour délivrer le roi?

NEUROMANCER
Anthony. Q.14014
Où trouve t'on le COMLINK 5.0? Et quel code d'accès doit-on employer?

GEISHA
Christophe. Q.14014
A chaque fois que j'arrive au stade de Oko, la pêcheuse de perles, je me trouve bloqué. Car elle me demande le code de la zone où se trouve les perles noires et je ne sais pas comment le trouver? Je dois donc passer par la pêche sous-marine et je n'ai toujours pas réussi.

DUNGEON MASTER
Laurent. Q.14015
Que faut-il faire au 13è niveau après avoir tué le dragon et s'être procuré le bâton de feu en remontant au 7è. Je trouve bien des monstres poilus et un grand sorcier noir, mais ce dernier semble indestructible.?

CAPTIVE
Un lecteur. Q.14016
J'ai trouvé le passage secret sur butre, et après que faut-il faire? Je trouve 2 sacs d'or et une porte qui ne sert à rien. Que faire? Où se trouve les générateurs?

LEGEND OF FAEIRGHAIL
Un lecteur. Q.14017
Comment avoir la crystal ball? A quel niveau de la grotte des nains se trouve t'elle? Comment passer la flamme qui empêche de passer au niveau 4 de la pyramide?

CADAVER
Bruno. Q.14018
Comment Karadoc peut-il tuer le premier dragon? Ou comment passer au niveau 2.?

SHADOW OF THE BEAST II
Christophe. Q.14019
A l'ouest de karamoon, comment fonctionnent les mécanismes de la grotte d'Ishran? (je n'arrive pas à prendre les ascenseurs). Quel est le mot de passe pour accéder à la grotte de Barloom et comment le découvre t'on?

IT CAME FROM THE DESERT
Dominique. Q.14020
Je n'arrive pas à trouver les preuves pour montrer qu'il y a des fourmis géantes. Comment fait-on.?

MURDERS IN SPACE
Seb. Q.14021
Comment fait-on pour utiliser le laboratoire de chimie dans le laboratoire n° 2.? Il demande un code a chaque fois. (j'ai pourtant donné après l'atterrissage le code de mission). Comment faire pour réveiller la personne dans le module CLISS (hibernation).?

LAST NINJA II
Un lecteur. Q.14022
Je suis coincé au 3ème niveau "the sewer", je ne réussis qu'a avoir une clé. Comment passer au 4ème niveau et si possible au 5ème niveau? A quoi sert la bouteille trouvée dans la rue?

ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR
Laïda. Q.14023
Je voudrais savoir où se trouve le pétrole et comment on peut le prendre pour entrer au camp des romains?

BLOODWICH
Olivier. Q.14024
Dans la "Tower of the Roon", je passe sans difficulté le premier étage mais pas le second. Je suis coincé devant une trappe derrière la porte. Que faire?

MORTEVILLE MANOR
Nicolas. Q.14025
Y a t'il un lien entre la baguette et le trou sur le meuble du grenier? Si oui, que faut-il faire? Dans la chapelle: que peut-on trouver pour continuer le jeu?

JOYSTICK SECOURS
103 Boulevard Mac DONALD
75019 PARIS

REPONSES

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

BLOODWICH
Un lecteur. R.11014
Pour trouver un personnage dans ce jeu. Il faut se promener dans les couloirs et si tu en vois un, approche toi de lui et communique avec lui. Demande lui qui il est et s'il veut s'engager avec toi. Il faut prendre la cotte de maille.

SPELLCASTER
Siegfried. R.11022
La lute, le helmet, le bracer et le vajira se trouvent sous l'eau. A chaque case, faire "move" et "jump in océan". Pour passer le tourbillon, faire "use lute", elle se cassera et vous obtiendrez des beads. Faire "use beads" et "jump in ocean".

CAPITAINE SILVER
Siegfried. R.11004
Pour avoir le fantôme de Capitaine Silver, il faut sans arrêt sauter de droite à gauche et de gauche à droite en tirant. Vous viendrez vite au bout et pourrez voir la belle fin de ce jeu.

VENOM STRIKES BACK
Tristan. R.70011
Pour passer le missile ADN, il faut toujours lui tirer dessus. S'il se rapproche trop, il faut reculer d'un écran et recommencer à tirer. Retenez l'opération jusqu'à ce que le missile soit détruit.

R-TYPE
Tristan. R.70019
Pour détruire le robot de la fin du niveau 4. Il faut, quand il se sépare en trois, tirer sur le demi-cercle commun à chacune des trois parties du robot.

KICK OFF II
Steve. R.11006
Non il n'est pas possible de changer de nom, mais il est possible que tu diriges un joueur seul en montant sur le nom du joueur et de clicquer J1 sera marqué.

RAINBOW ISLAND
Mancheno. R.11015
Pour tuer l'araignée, il faut se mettre un peu à gauche à ras de l'araignée et tuer en sautant puis aller au milieu, tirer en sautant ensuite, reviens à gauche et ainsi de suite. Les pierres précieuses servent à gagner des vies, il faut faire tout une ligne de pierres précieuses et l'ordi. affichera "COMPLET" et vous aurez une vie en plus.

DOUBLE DRAGON
Laurent. R.11007
Appuie sur ESC et clique les 2 boutons de la souris en même temps, puis rappuie sur ESC pour avoir les crédits infinis.

LAST NINJA II
Nicolas. R.11032
Vous êtes toujours suspendu en dessous de l'hélico. qui survole la maison du Shogun. Laissez-vous tomber de l'appareil à l'instant où vous passez au-dessus de la tourelle en haut au fond puis sautez sur les autres. Laissez-vous glisser sur le toit et marchez vers la droite le long de la bande grise jusqu'à la fenêtre, rentrez dans la maison, vous êtes dans le couloir, avancez et entrez par la seconde porte. Dans la chambre allez vers le lit, prenez la corde et ressortez, mais n'essayer pas de descendre par l'escalier. Maintenant, entrez dans l'autre pièce et descendez avec la corde par le monte plat qui est sur le mur au fond. Allez dans le hall, prenez l'autre porte pour aller à la bibliothèque et actionner la manette, revenez dans le hall passez derrière la plante verte, vous trouverez une porte secrète qui mène à la cave, dans le 1ère pièce frappez tous les interrupteurs, trouvez votre chemin dans le labyrinthe. Vous arrivez devant une chaudière avec un jet de vapeur qui vous empêche de passer, il faut actionner le bouton sur la chaudière à droite.

DOUBLE DRAGON
Laurent. R.11007
Appuie sur ESC et clique les 2 boutons de la souris en même temps, puis rappuie sur ESC pour avoir les crédits infinis.

DOUBLE DRAGON II
Laurent. R.11017
Voici un petit cheat, tapes toute cette phrase lorsque le logo DD 2 est à l'écran, puis appui sur le joy. pour jouer: I AM AN IMPATIENT LITTLE TWERP WHO WANTS TO REACH THE END OF THE GAME EASILY WITH INFINITE LIVES AND WITHOUT PLAYING PROPERLY LIKE I AM SUPPOSED TO'.

RAINBOW ISLANDS
Antony. R.11028
Pour accéder à la salle secrète, il suffit de prendre les diamants dans l'ordre ainsi, tu ne seras pas obligé de tuer les monstres à la fin de chaque niveau.

SKWEEK
Yann. R.13045
Pour passer les stages: appuyez tout simplement sur la barre d'espace. (sur ST/Amiga).

AIGLE D'OR
Yann. R.13034
Les cheminées peuvent s'ouvrir, quand il y a un petit trou en haut à gauche de la cheminée. En montant dans la cheminée ne pas oublier de prendre sa torche allumée, et pour monter dedans, se mettre à genoux et avancer.

TEENAGE MUTANT
Antonio. R.13005
Pour changer une option, il suffit d'appuyez sur la touche 5.

RICK DANGEROUS
Antonio. R.13014
Tu dois tirer dans le mur en face de toi, la pierre descend, tu te couches dessus, tu attends qu'elle descende plus bas et tu n'as plus qu'à ramper et te laisser tomber. Ensuite tu sautes deux fois de suite en avançant pour éviter les flèches, tu tires sur le mur pour que les piques disparaissent.

TEENAGE MUTANT
Antonio. R.13037
Il faut le plus vite possible toucher les bombes pour les désamorcer sans se soucier de l'électricité qui apparaît.

KICK OFF 2
Steve. R.13012
Pour sauvegarder un but il faut, avant que tu formates une disquette pendant le match quand tu as marqué, laisse le joueur faire ses acrobaties, appuie sur R et tout de suite sur F1, il vas te demander le disque "action replay", alors insère la disquette formatée et appuies sur fire. Bravo tu as enregistré le but.

TORTUE NINJA
Steve. R.13037
Il faut éteindre toutes les bombes, pour les éteindre, il faut aller dessus avec ton ninja. Pour jouer avec la partie sauvegardée, il suffit d'appuyez sur la touche Y (YES), lorsque l'on te demande "Y OR N.".

MORTEVILLE MANOR
Steve. R.13042
Pour ouvrir le passage, il faut que tu prennes le poignard dans la valise au dessus de l'armoire de la chambre 3ème à droite. Attention: il va te poser un questionnaire avant de rentrer dans le passage à la cave.

P-47
Un lecteur. R.13030
A la page des High-Scores, à la place de votre nom tapez "ZEBEDEE". Maintenant jouez et pour vous remettre des vies au maximum tapez F2, pour changer de tableau F1.

RICK DANGEROUS
Estelle. R.13014
Pour descendre, reste du côté droit du trou, puis tire vers la gauche. La pierre tombe. Place-toi dessus accroupi et attend. Lorsque la pierre descend d'un cran. Avance à gauche, tu tombes sur des pierres, (surtout ne te mets pas debout). Quand une lance passe au dessus de toi, saute en avançant deux fois. Avant de prendre l'escalier tire dans le mur. Mais tu n'es pas sorti de l'auberge.

36 15 JOYS

Joystick ce n'est pas seulement le superbe magazine que vous avez entre les mains, c'est aussi un service minitel qui existe depuis bientôt deux ans. Vous êtes plus de 30.000 à vous connecter chaque mois. Il y a ceux qui jonglent avec les manips du serveur, et ceux qui n'ont jamais utilisé un minitel. Voici, pour ceux qui n'en ont pas l'habitude, une description détaillée de tout ce que vous y trouverez.

L'ACCES AU SERVEUR

Comment entrer sur le serveur de Joystick?

C'est très simple. Tout d'abord vous devez composer le 36 15, puis tapez le code JOYSTICK, suivi de la touche Envoi. La communication s'établit, et après l'affichage d'un écran graphique le minitel vous demandera votre pseudo.

Le pseudo est le nom que vous porterez tout le long de vos évolutions sur le serveur. C'est par ce nom que les autres connectés vous reconnaîtront. Il est important de bien choisir son pseudo. Par exemple, si vous avez un Amstrad, il vaut mieux ne pas s'appeler "Je déteste les Amstrad", vous vous couperiez de contacts intéressants. Pour ceux qui vont se connecter pour la première fois après avoir lu ce guide, sachez que si le pseudo que vous avez choisi est déjà pris, au moment de rentrer votre code, le serveur vous redemandera de changer de pseudo.

Ensuite, le minitel vous demande un mot de passe, qui servira à protéger le pseudo que vous avez choisi afin que personne d'autre ne puisse l'utiliser. Ce mot de passe peut être composé de chiffres de lettres, tapez ce que vous voulez. Attention, souvenez-vous bien de ce mot de passe, notez-le, et vous ne devrez en aucun cas le dire à une autre personne. Jamais. Ou alors, vendez-le, mais cher.

Voilà, vous êtes entré sur le serveur. Afin de faire connaissance, le minitel vous demandera quelle bécane vous utilisez.

LES MINUTES ET LES POINTS CADô

Quand vous êtes connecté sur le 36 15 Joystick, toutes les 10 minutes vous gagnez une minute de crédit en 36 14. Pour venir en 36 14, il faut avoir au moins 10 minutes de crédit, et taper le code AZURSOFT*JOY. Avantage, vous payez beaucoup moins cher les communications téléphoniques.

D'autre part, à chaque minute de connection sur le serveur, vous gagnez un point Joy. Ces points Joy, vous pourrez les échanger en boutique (voir paragraphe boutique). Pour savoir le nombre de minutes dont vous disposez, et le nombre de crédits 36 14 que vous possédez, tapez *MOI.

LE SOMMAIRE (*SOM)

La page de sommaire est la charnière du serveur, c'est d'ici que vous pourrez vous rendre à n'importe quel autre partie du serveur. Pour revenir à cette page à partir de n'importe quel endroit, tapez *SOM puis la touche Envoi.

Il y a 18 choix possibles, chacun d'eux est détaillé à l'écran. Par exemple, pour aller en Bal (boîtes aux lettres), tapez 2 suivi de la touche Envoi. Pour lire les Petites Annonces, tapez 7 suivi de la touche Envoi.

Pour gagner du temps, et où que vous soyez dans le serveur, vous pourrez aller directement à une rubrique sans passer par le sommaire. Vous tapez * suivi d'un mot-clé, par exemple *SOS puis Envoi, *HIT puis Envoi, *POK puis Envoi, etc. Pour connaître la liste des mots-clé, qui vous feront gagner un temps de connexion précieux, tapez *MOT et Envoi.

LA MESSAGERIE (*MES)

Cette partie du serveur sert à communiquer en direct avec les autres connectés du minitel Joystick. A l'écran s'affiche la liste des pseudos présents, leur numéro d'ordre, leur département d'origine, et la bécane qu'ils possèdent. Pour écrire à l'un d'eux, tapez son numéro d'ordre, puis la touche Envoi. Vous pourrez alors lui dire ce que vous voudrez. Si vous recevez un message, vous serez prévenu tout en haut de l'écran. Si c'est le cas, tapez * puis la touche Envoi. Ainsi vous lirez le message qui vous est destiné, et vous pourrez y répondre.

LES BALS (*BAL)

Les boîtes à lettres vous permettent de recevoir des messages quand vous n'êtes pas là, et de les lire plus tard quand vous revenez sur le serveur. Vous pouvez bien sûr écrire à qui vous voulez, et en particulier à l'équipe de Joystick.

Le menu des bals vous permettra aussi de créer votre répondeur (le petit texte que les gens liront quand ils voudront vous écrire), de changer le code de votre bal si vous en avez envie, et de voir la liste des pseudos des membres de Joystick.

A chaque fois que quelqu'un lit un message que vous lui avez envoyé, parfois plusieurs jours après, vous recevez dans votre bal à vous, un accusé de réception qui indique à quelle date et à quelle heure votre message a été lu.

LES FORUMS (*FOR)

Dans les forums, deux à cinq personnes peuvent se réunir, et parler tous ensemble. C'est dans cet endroit du serveur qu'il est particulièrement intéressant d'utiliser les mémos pour égayer ses messages (voir partie Memos). Vous pouvez aussi changer la forme et la présentation de votre pseudo, en gardant le même texte, en tapant *L suivi d'un nombre. Essayez et choisissez celui qui vous plaît le plus.

TRUCS & ASTUCES (*POK)

C'est ici que vous viendrez chercher l'astuce qui vous manquait pour finir le jeu sur lequel vous étiez bloqué depuis des semaines, ou que vous viendrez trouver le moyen d'avoir des vies infinies dans un autre soft trop difficile. L'utilisation de cette partie est très simple, un premier menu vous permet de choisir entre la consultation d'astuces et la saisie d'astuces. Si vous choisissez la consultation, le minitel vous affichera une liste des jeux pour lesquels nous avons la soluce. Cette liste est classée par ordre alphabétique, et vous avez la possibilité de rechercher un jeu particulier en indiquant les trois premières lettres de son nom. Si vous voulez consulter les bidouilles sur un autre standard que le vôtre, tapez * puis la touche Guide, et vous passerez aux standards suivants.

Si vous décidez d'entrer une bidouille, le minitel vous placera devant un écran où vous entrerez toutes les données de votre astuce. Tous les mois nous récupérons les meilleurs astuces des connectés, et si certaines méritent d'être publiées dans le journal, leurs auteurs sont rémunérés. Les autres seront intégrées dans la liste déjà existante.

JOY SECOURS

Autre rubrique du serveur, qui existe aussi dans le journal, et qui rendra de grands services aux joueurs se trouvant bloqués dans leurs jeux préférés. Le principe est simple, vous pouvez poser une question que tout le monde pourra lire, et si l'un des connectés est capable d'y répondre, il le fera directement en liaison avec votre interrogation. Ainsi, par la suite, tout le monde pourra lire les questions et les réponses qui s'y rattachent. Et en plus, vous aurez la réponse DIRECTEMENT dans votre bal. Quand vous arrivez dans cette rubrique, il vous est bien sûr proposé de lire les questions et leurs réponses, ou de poser une question à votre tour.

TABLEAU DE BORD (*MOI)

Cette partie est très importante pour la suite de votre vie dans notre petit monde télématique et minitélien. C'est ici que vous entrerez votre nom et vos coordonnées. Ce sont ces données que nous utiliserons pour vous envoyer les cadeaux que vous gagnerez en participant aux nombreux jeux primés présents sur le serveur. Le tableau de bord vous permet aussi de changer votre mot de passe, ou votre

ICK, LE GUIDE



bécane. Et enfin, et ce sont les données les plus importantes, c'est ici que vous trouverez le nombre de points joys que vous possédez, et le nombre de minutes d'accès en 3614.

LES PETITES-ANNONCES (*PA)

Voilà, en plus vous allez pouvoir faire des affaires sur Joystick. Quand vous arrivez dans cette partie, le serveur vous indique le nombre d'annonces actuellement en stock. Vous avez la possibilité de les consulter, on d'en passer une. Pour faciliter les recherches, le programme est doté d'un système de tri, ainsi vous devrez entrer les critères de votre annonce. C'est très simple, suivez ce qui est écrit. Les annonces passées sur le serveur y restent un mois complet.

LES TRIBUNES (*TRI)

Récemment installées sur le serveur, les tribunes donnent toutes les libertés aux connectés pour s'exprimer, et ce dans tous les domaines: cinéma, musique, délires, etc..., et bien sûr des tribunes sont dédiées à tous les ordinateurs, et à toutes les consoles. Vous êtes face à une page de menu, les 19 tribunes sont répertoriées, choisissez celle qui vous intéresse pour lire toutes les interventions des connectés, et, si vous en avez envie, pour intervenir. Vous pourrez aussi répondre directement dans la bal d'un intervenant.

LA BOUTIQUE (*BOU)

C'est ici que vous pourrez échanger vos points Joy contre des softs, des CDs, des posters. Les cadeaux sont listés par ordre croissant de coût, le prix étant indiqué à droite, et le numéro du cadeau à gauche. Si vous voulez commander un cadeau, tapez le numéro de celui-ci et appuyez sur la touche Envoi. Tout le reste est automatique, notre sysanim se fera un plaisir de vous envoyer votre cadeau dans les plus brefs délais.

LES INFOS (*INF)

Vous devez venir lire cette rubrique chaque jour, car elle vous met en relation directe avec les dernières infos de la rédaction. Vous connaîtrez les dernières nouveautés du serveur lui-même, vous pourrez consulter le guide complet du serveur, connaître les derniers softs sortis grâce à une mise à jour quotidienne, vous abonner au superbe magazine Joystick ou consulter l'index des trucs et astuces qui indiquent dans quels numéros de Joystick ont été publiées les astuces que vous cherchez, ou l'index des softs testés.

LE DEBAT (*DEB)

Autre partie où l'expression libre des connectés est reine: le débat. Régulièrement son thème est changé, et vous pourrez lire les réactions de chacun ou indiquer la vôtre. De nombreux domaines sont abordés, aussi bien informatiques que généralistes (par exemple, nous n'avons pas échappé à un débat sur la guerre. Mais on le r'fera plus, msieur, promis).

LE HIT-PARADE (*HIT)

Quand vous entrez dans cette partie, le classement des dix meilleurs softs sur votre bécane, selon les votes des connectés de Joystick s'affiche. Vous pouvez voter à votre tour, mais attention, super bonus, si vous êtes la 50ème personne à voter, vous gagnez un logiciel gratuit pour votre machine. Le compteur revient à zéro, et ainsi il y a un gagnant tous les 50 votants.

Vous pouvez consulter les classements des autres bécanes en appuyant sur Suite.

LES JEUX (*JEU)

Il y a de nombreux jeux sur le serveur. Certains sont primés et permettent de gagner des cadeaux fabuleux: Mini Quizz, Mega Quizz, Mot X'Press, Stop ou Encore; d'autres permettent d'affronter d'autres connectés ou de jouer seul pour le fun. Ils sont accessibles uniquement en 3615.

LE STOP OU ENCORE (*STOP)

Ce jeu se déroule pendant 15 jours, à la fin de cette période, le meilleur score gagne une Gameboy offerte par Micromania. Carrément. Puis ça recommence tous les 15 jours, toute l'année. C'est pas beau, ça?

Le principe du jeu est archi-simple, c'est celui du pendu. Vous devez découvrir un mot en indiquant des lettres que vous croyez comprises dans ce mot. Si vous vous trompez, la lame de la guillotine dessinée à droite de l'écran descend, si elle arrive en bas, vous avez perdu. Il est possible de consulter le classement et les scores avant de participer.

LE MOT X'PRESS (*MOT)

Le premier prix de ce jeu hebdomadaire est un walkman Sony. Les autres gagnants remportent des points ou des minutes 36 14. Sept lettres tirées au hasard s'affichent à l'écran, et vous devez trouver dans un temps limité le maximum de mots avec le maximum de lettres. Il y a 5 tirages successifs, si à la fin vous faites un score, vous entrez dans le tableau des scores et devenez un gagnant potentiel jusqu'à la clôture du jeu.

LE MINI QUIZZ (*MINI)

Chaque jour vous pouvez gagner 200 points Joy et 60 minutes 36 14 au Mini Quizz. Il suffit de répondre à 10 questions aléatoires de connaissance générale, et d'avoir de la chance au Jack Pot qui a lieu au milieu de la série de questions. Au premier menu de cette partie du serveur, vous pouvez consulter la liste des gagnants de la veille.

LE MEGA QUIZZ (*MEGA)

C'est un jeu de connaissance du type du Mini-Quizz, mais là vous devrez répondre à 50 questions, sachant qu'au cours des 10 dernières, le minitel ne vous dira pas si vous aviez donné une bonne réponse ou pas, mais il tiendra, bien sûr, compte de votre score. Les lots sont là aussi très intéressants, il y a 30 gagnants, le gagnant du dernier Mega-Quizz est reparti avec un magnétoscope, le suivant une Gameboy, le troisième une GX 4000, et les suivants des points et des abonnements. Ce concours a lieu chaque trimestre, et dure deux mois.

LE VRAI OU FAUX (*VRAI)

Une Megadrive à gagner tous les 15 jours. Comment? Il suffit de répondre par Vrai ou Faux sur 4 séries de questions, et le meilleur score gagne...

LE BINGO (*BING)

Des tonnes de points à gagner 5 fois par jour! A chaque connexion, allez jouer. Et si pendant que vous êtes connecté le Bingo est tiré, vous gagnez.

YAM'S, MARIENBAD, OTHELLO (*JEU)

Ces trois jeux sont accessibles en 3614, et Othello vous permet de vous mesurer à n'importe quel autre connecté.

LISTE DES MEMOS

Vous pouvez les utiliser en messagerie ou en forum, en tapant *M suivi d'un nombre, et le résultat de cette opération est que vous obtenez une superbe animation graphique, ou un graphisme complet du nom de la mémo.

Voici la liste des 42 (42?) mémos actuellement disponibles:

*M1 : Salut
*M2 : Hi hi hi!!!
*M3 : Waaarrrff
*M4 : Amiga
*M5 : Sega
*M6 : PC compatible
*M7 : Atari
*M8 : Amstrad
*M9 : Commodore
*M10: Couscous!!
*M11: Je fume!
*M12: Ya kekun??
*M13: Ça va pas!!
*M14: C le pied!
*M15: C'est lui!
*M16: Des news?
*M17: Assassin!
*M18: Oumpa Oumpa
*M19: T ki toi?
*M20: Nec
*M21: Lynx
*M22: Megadrive
*M23: Snk
*M24: Nintendo
*M25: Gameboy
*M26: Etonnant!
*M27: Contact
*M28: Ecoutez!!
*M29: Kel foutez!
*M30: Pirates
*M31: Love
*M32: Null!
*M33: Fan de D&D
*M34: Koz de koi?
*M35: Vais bouffer
*M36: Je t'adore
*M37: Pin pon!
*M38: Lumière!
*M39: Pan!
*M40: Kadooo!
*M41: c moi!
*M42: Wall Street

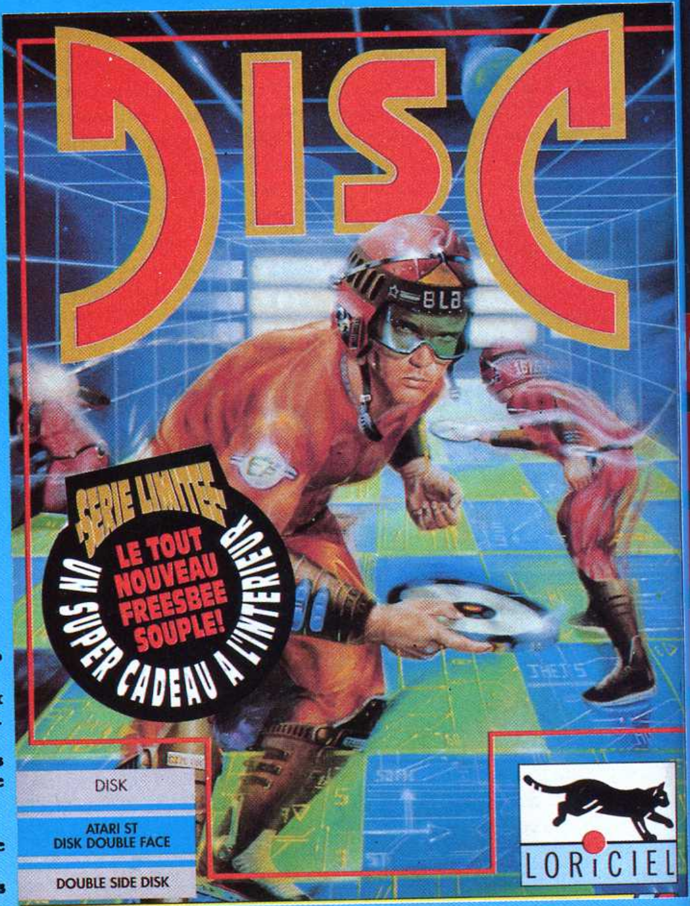
Et enfin, n'hésitez pas à poser des questions à David, notre animateur de choc, il est capable de répondre à tout! Vous le reconnaîtrez facilement: il y a marqué "Joystick" à côté de son pseudo...

CONCOURS

DISK AVEC LORICIEL ET JOYSTICK



Des Discman Sony, Des Frisbees Souples Et Des Jeux A Gagner!



Gagner un CD Sony, des frisbees souples et des jeux de Loriciel, ça vous dit? Rien de plus facile: prenez votre plus belle plume, trouvez une idée (une seule, c'est quand même pas compliqué, non?) et envoyez-nous votre bulletin de participation. C'est tout!

Règlement du concours

1) Loriciel et Joystick organisent un concours intellectuel qui exige du talent, un stylo et une idée.

2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de Loriciel et de Joystick, et ceux qui n'ont pas d'idées, ou bien pas de stylo, ou encore pas de talent. Ou pire: aucun des trois.

3) Le concours sera clos le 15 avril 1991 à minuit moins cinq.

4) Pour concourir, il faut envoyer un bulletin de participation original, découpé dans Joystick. Or, un journal découpé, ça fait pas beau dans une collec. Donc, il vaut mieux que vous en achetiez deux exemplaires. Merci pour nous.

5) Les gagnants seront annoncés dans le numéro 17 de Joystick.

6) Le jury qui départagera les gagnants est composé de membres de Loriciel et de Joystick. Ce jury est souverain et ira boire des coups après la délibération.

7) Les réponses qui dépassent dix lignes seront envoyées à Jean-Pierre Foucault qui les mangera en direct

QU'EST-CE QU'ON GAGNE?

Premier prix: un Discman Sony (l'original, le vrai, l'authentique), plus un frisbee souple, plus 3 logiciels Loriciel (ou Futura, ou Denver).
Deuxième prix: Un Discman Sony, plus un frisbee souple.
Troisième au sixième prix: 3 logiciels Loriciel, ou Denver, ou Futura.
Septième au dixième prix: 1 logiciel Loriciel (ou quoi? Denver ou Futura, parfaitement).

L'UNIQUE QUESTION

Après vous être initié à Disc, vous êtes devenu un vrai champion du lancer de disque contre les adversaires les plus habiles de la planète. Supposons que Disc II (le retour) sorte prochainement...

Donnez-nous vos suggestions sur d'éventuels changements ou suppléments à apporter dans cette nouvelle version.

Nous vous demandons des idées originales et réalisables, ne dépassant pas dix lignes de texte.

BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper à remplir et à renvoyer à :
JOYSTICK, concours "Loriciel mon mardi", 103 boulevard Mac Donald 75019 PARIS avant le 15/04/1991.

Nom | Prénom

Adresse

Code Postal

Ville | Age | Ordinateur

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 9



EGA-GAMEGEAR
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO
SUPER FAMICOM

UN MEGA DOSSIER SUR 9 PAGES
MEGAMAN II

49 TESTS

ALESTE • ASTRO RABBY • BUBBLE GHOST • CADASH • CARD GAMES • CHASE HQ • CONTRA • CRACK DOWN • CYNOUG • DANAN THE JUNGLE FIGHTER • GAIARES • GARGOYLE'S QUEST • GHOSTBUSTERS II • GOI GOI TANK • HEAVY UNIT • JACKIE CHAN • JOE MONTANA FOOTBALL • KLAX • MEGAMAN II • MONSTER TRUCK • OVERRIDE • PAC-MAN • PAPERBOY • PIN-BOT • PONKOTSU TANK • POWER RACER • PRI-PRI • PRO WRESTLER • PUZZLED • RAMPAGE • REVENGE OF GATOR • RYGAR • S.C.I. • SHANGAI • SHANGAI II • SNAKE RATTLE'N'ROLL • SON OF DRACULA • STAR CRUISER • STARTANX • STEALTH A.T.F. • SUBMARINE ATTACK • SUPER VOLLEY BALL • THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY • THE CYBER SHINOBI • THE TOWER OF DRUAGA • TWIN BEE • VOLFIED • WONDERBOY III • WRATH OF THE BLACK MANTA

EDITO

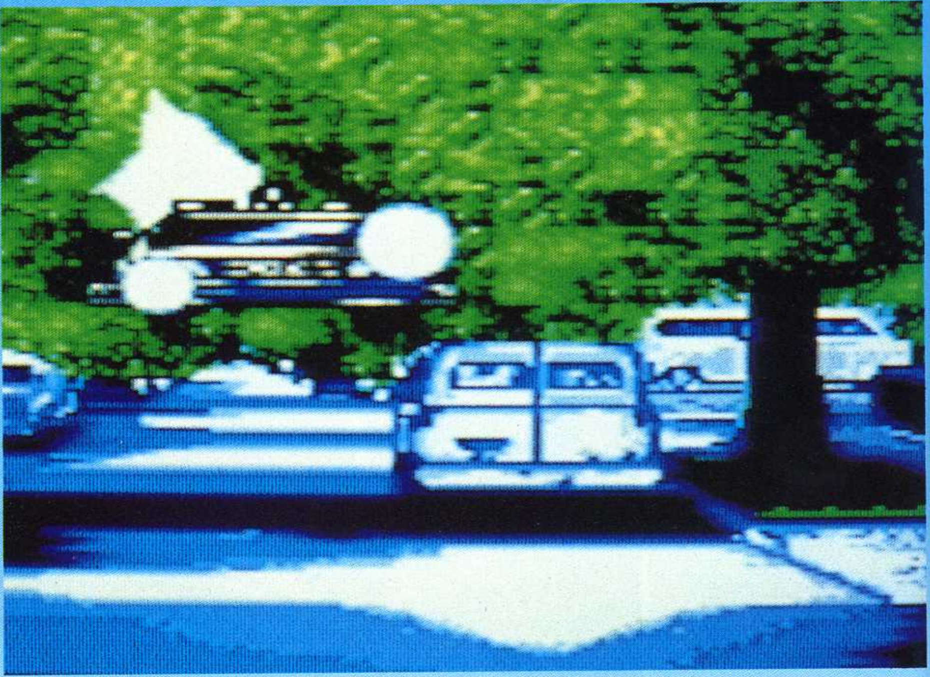
A chaque fois c'est la même chose, tous les mois on est dans une bourre pas possible, c'est vraiment à se demander si les éditeurs et les importateurs ne font pas exprès de sortir leur jeux tous en même temps, deux jours avant le bouclage. Bref passons outre ces considérations distinguées qui n'intéressent en réalité que les membres de notre illustre confrérie. Tiens, à ce propos saviez-vous qu'il existait une confrérie des maîtres pipiers en France? Ils se réunissent tous les mois et discutent de la pipe, et organisent même des concours de fumeurs de pipes! Bon, ok, j'abandonne puisque là aussi cela n'intéresse que les membres de cette joyeuse compagnie. Enfin, faut bien que je trouve quelque chose d'intéressant... Je cherche... Je cherche... Et voilà, je viens de trouver. Consoles News est de retour pour sa neuvième édition, et pas des moindres. En effet (enfoiré, Danboss, rends-moi mon Coca, stp, non mais quel culot!), c'est la seconde fois qu'on atteint le nombre de cinquante tests. Bon d'accord, il y en a un peu moins, juste un, mais si on commence à chipoter à un titre près, où va-t-on? Est-ce que vous chipotez lorsqu'il y a trente-neuf allumettes dans une boîte de quarante ou lorsque votre baguette de pain pèse 245 grammes au lieu de 250? Non, ben alors... Trêve de balivernes, dans le Consoles News de ce mois, vous découvrirez après les visites guidées sur Nintendo et Sega, un reportage d'enfer sur Atari, où vous apprendrez tout ce que vous avez toujours voulu savoir du géant américain sans jamais oser le demander (Aaargh ! Faute de place, on l'a mis au début du magazine). Retrouvez encore dans Consoles News le jeu Megaman II entièrement disséqué, des astuces des soluces et comme toujours des infos d'enfers.

Allez, bonne lecture et joyeux noël! (Hein? C'est déjà passé? Tant pis...). Sayonara!

J'm Destroy

NEWS : L'

Alors qu'on s'enfonce de plus en plus dans l'année nouvelle, que les fêtes sont passées depuis deux mois, que le nombre de softs sur micro régresse mois après mois, sur consoles, c'est tout autre chose. Et une fois de plus les news sont là pour le montrer. Alors ne tardons pas une seconde de plus et partons de suite pour découvrir ce à quoi nous aurons droit dans les semaines à venir.



Back to the Future 2.

Allez, on commence par la Master System de Sega et plus particulièrement par **Back To The Future Part II**. Si vous êtes un fidèle lecteur et non pas seulement un adepte de Consoles News, ce jeu d'Image Works ne doit pas vous être totalement inconnu. Reprenant à peu près toutes les scènes principales du film où Michael J.Fox joue le rôle d'un teenager bien de son époque. Marty McFly, le héros, devra au cours des cinq niveaux que présente ce jeu affronter une bande de loubards de banlieue dans une course en Overboard (un skateboard futuriste sans roues), créer son propre groupe de Rock et retourner dans les années 50 pour retrouver l'année 1985 qui lui manque tant, un véritable périple que seul un type de votre classe pourra réaliser. D'une réalisation assez étonnante, Back To The Future II est prévu pour le printemps, donc dans pas longtemps! Toujours de chez Image Works, **Xenon II** est lui aussi sur le point d'être finalisé. Prévu pour le mois d'avril, c'est certainement l'un des jeux de tir à scrolling vertical les plus connus de la planète. Premièrement réalisé sur Amiga et sur Atari ST, c'est sur Master System que cette société anglaise a décidé de convertir ce jeu pour console, et personne ne les en blâmera. En effet la réalisation de Xenon II est absolument remarquable pour une machine telle que la console 8 bits de Sega qui n'a pas vraiment les mêmes capacités techniques que ces deux micros. Puisqu'on est chez Sega, on y reste. Causons donc un



Xenon II.



Shining Darkness.



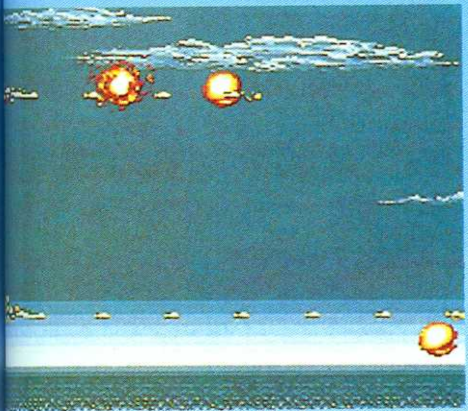
Awas Odyssey.

ESCALADE

peu de la Megadrive. **Shining Darkness** est un jeu de rôle du même type que Dungeon Master programmé sur une cartouche de huit mégas. Comme dans la plupart de ces jeux, points de vie et points de magie sont bien évidemment au rendez-vous. Pour l'instant encore entièrement en japonais et donc presque complètement injouable à moins de se prendre méchamment la tête, Shining Darkness devrait également sortir un tout petit peu plus tard en version Genesis, la documentation et les textes à l'écran seront alors en anglais, ce qui est quand même bien moins rébarbatif. Lors de sa sortie dans le courant du mois de mars, il est fort à parier que ce RPG comme on dit là-bas devrait faire parler de lui, un jeu de ce type et de cette complexité sur console étant pour le moins assez inhabituel. Avec **Awas Odyssey**, on retourne dans les méandres des jeux de tir. Utilisant un système de représentation graphique plutôt rare pour ce style de jeu, puisque l'aire de jeu est visualisée de trois quarts haut de la même manière que Final Zone Axis de Wolf Team, ce jeu vous transportera dans la peau d'un valeureux jeune homme, parti dans une course folle à travers la galaxie pour sauver son peuple de la domination usurpatrice d'un tyran de la pire espèce. Doté d'une animation et d'un scrolling multi-directionnel tout à fait remarquable, Awas Odyssey ne devrait pas passer inaperçu lors de sa sortie prévue pour la fin du mois de mars au Japon. Puisqu'on vous parle de Shoot'Em Ups, signalons la réalisation Megadrive de l'un des meilleurs jeux de tir de la PC Engine, j'ai nommé **Aero Blaster** (renommé Air Buster aux Etats-Unis). Doté d'un scrolling horizontal qui accélère en fonction des niveaux, de monstres impressionnants sanctionnant chaque fin de stage, Aero Blaster devrait être présent sur les étals des meilleures boutiques d'importation parallèle à l'heure où vous lirez ces quelques lignes. Tiger Heli est là encore une conversion d'un jeu qui pour premier support avait la console de NEC. Ce Shoot'Em Up à scrolling vertical utilisant à merveille les capacités sonores de la Megadrive, issu à l'origine de borne d'arcade ne devrait plus trop tarder, sa date de sortie au Japon était prévue dans le courant du mois de mars. Allez, on arrête là pour les jeux de tir, la Megadrive n'en étant pas vraiment dépourvue. Et continuons avec **Battle Golfer,** un jeu du type assez nouveau puisque ce soft allie une simulation de golf (d'où le nom) à un jeu d'aventure. Malheureusement encore uniquement en japonais, ce jeu n'étant pas encore prévu aux Etats-Unis. Pour vous en dire plus il va donc falloir attendre encore quelques mois. Le mois dernier on vous avait touché deux mots de **Midnight Resistance**, ne vous impatientez pas si vous ne l'avez pas encore vu chez vos revendeurs, c'est tout à fait normal puisque ce jeu de plateforme n'est toujours pas sorti au Japon, dernière date annoncée: vers le début du mois d'avril. Annoncé officiellement par Virgin lors du salon du jouet pour une distribution officielle (aucune date n'a cependant été annoncée), la Gamegear se verra dotée dans les quelques semaines à venir de trois nouveaux titres. Le premier est un jeu de plateforme dans lequel on dirige Lucia, une jeune fille partie à la recherche de sa sœur Cécile enlevée par un monstre évadé du laboratoire du Dr Knavik. Second jeu de plateforme après Wonderboy, **Saiko World** risque d'être tout aussi intéressant. Sa sortie devrait apparaître en France toujours dans le courant mars. Le second titre annoncé pour cette console est Pac Man, aucun commentaire sur ce jeu, c'est du vu et du revu. Seul petit détail extérieur, ce jeu d'arcade est sera désormais disponible sur toutes les consoles portables, exceptée la PC Engine GT. Enfin, le troisième titre n'est autre qu'un jeu de Mah-Jong. Répondant au doux patronyme de **Hao Pai**, ce jeu de réflexion ne devrait pourtant pas passionner les foules, les règles étant encore complètement inconnues pour la plupart d'entre nous. Allez, même si vous pensez qu'on va s'arrêter là et que de jeux vous en avez assez pour aujourd'hui, on va quand même continuer avec la PC Engine. **Titan** est une sorte de casse-briques remixé à la mode 1991. Le but est comme pour cet ancêtre du jeu informatique de casser des briques avec une petite balle que vous ne devez jamais laisser tomber. Programmé à l'origine par une équipe française, puisque Titus a vendu la licence aux Japonais, ce casse-brique est pour le moins tout à fait original. Roulement de tambours, s'il vous plaît, pour le soft à venir. Badoum, badoum, badoum. Voilà, c'est fait. Attention, ouvrez bien vos oreilles, écarquillez bien vos yeux devrais-je dire, **Marble Madness**, l'un des titres les plus connus de ces dernières années sous les Arcades est en cours de conversion sur la PC Engine. Ce jeu où vous devez diriger une boule dans des labyrinthes représentés en trois dimensions scrollant verticalement vous fera à coup sûr passer de longues heures devant le tube cathodique de votre moniteur ou de votre télé.



Battle Golfer.



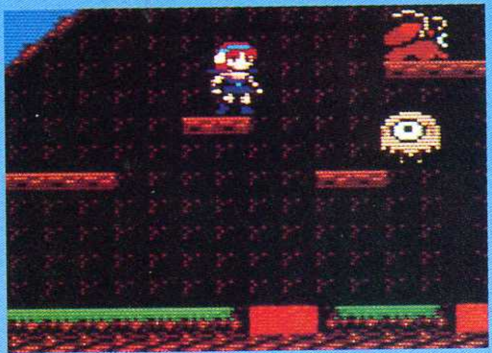
Aero Blaster.



Midnight Resistance.

NEWS : L'AVALANCHE

Comportant une petite dizaine de niveaux, ce jeu sur PC Engine est d'une réalisation tout à fait étonnante, à en juger par les graphismes à deux doigts de celle de l'arcade. Malheureusement encore, aucune date de sortie n'a été avancée pour Marble Madness. **Adventure Island** est un jeu de la série des Wonderboy, le chapitre, je ne saurais le dire, un des trois certainement. Tout comme les autres épisodes de cette série de jeux vidéo, Adventure Island est un jeu de plateforme comme on les aime. Le graphisme est mignon tout plein, les sprites, certes parfois un peu petits, permettent tout de même à ce jeu d'être très maniable, et très rapide. Doté d'une bande sonore tout à fait acceptable bien qu'elle n'atteigne tout de même

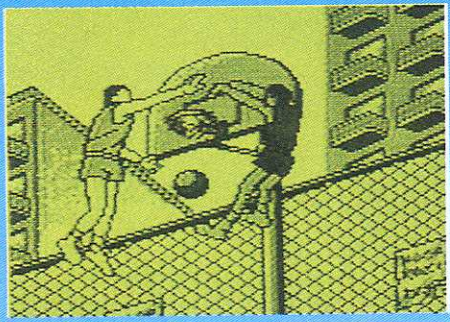


Saiko World.

pas les summums, Adventure Island risque fort d'être apprécié par un grand nombre d'entre vous. Tout comme Midnight Resistance sur Megadrive, **Wanderer's from Ys**, la troisième partie de cet extraordinaire jeu de rôle a encore été retardée. Contrairement aux deux premiers chapitres de ce jeu, Ys III comporte certaines scènes de combats se déroulant selon un scrolling horizontal. Cette super-production comportant certainement les meilleurs dessins animés sur ce support est maintenant annoncée pour la fin du mois de mars. On espère tous que cette dernière date soit la bonne, car vraiment Wanderer's from Ys est un jeu en tous points génial, et là je pèse mes mots. Autre RPG à être dispo dans les prochaines semaines, **Sorcerian.** Tout à fait classique dans son déroulement, Sorcerian possède tout comme Ys III d'ailleurs un obstacle de taille: la langue. Mais comme ce jeu existait déjà sur la 16 bits de Sega, on sait à qui on a à faire. Et sans crainte on peut d'ores et déjà vous dire que c'est assez rébarbatif pour les pauvres européens que nous sommes. Ahhh, quelle malchance parfois d'être né là où l'on est né! **L-Dis** est comme son nom pour le moins assez étrange ne l'indique pas un jeu de tir à scrolling



Titan.



In Your Face.



Marble Madness.

horizontal. Graphiquement parlant assez original, puisque le vaisseau que vous dirigez n'est autre qu'une sorte de petit poisson haut en couleurs, L-Dis comporte quelques dessins animés présents entre les niveaux et en introduction tout à fait attractif. Doté d'une bande sonore somptueuse, mais cela on s'en serait douté, ce jeu fonctionnant uniquement sur CD Rom, L-Dis devrait être disponible dans la première quinzaine de mars si distributeurs et/ou importateurs ne perdent pas de temps. Enfin, pour conclure cette liste non exhaustive de prochains titres sur PC engine, nous allons vous causer de **Dead Moon**. Se déroulant selon un scrolling horizontal sur plusieurs plan tout à fait surprenant pour une machine comme la NEC, qui ne nous avait jusqu'à présent pas vraiment étonné dans ce domaine, Dead Moon est bien certainement l'une des grandes vedettes dans cette catégorie de jeu sur PC Engine. Toute l'action est menée de bon train par une musique sympathique et par un nombre quasi-gigantesque de vaisseaux à l'écran. Bien sûr, on n'oubliera pas les traditionnels monstres de fin de niveaux qui prennent ici des allures d'animaux préhistoriques. Une bien belle réalisation pour Dead Moon qui devrait s'intégrer sans grande difficulté à votre logithèque, que je suppose déjà bien fournie. Changeons du tout au tout, et passons de la couleur au noir et



Adventure Island.

blanc, de la console de table à la portable et donc de la PC Engine à la Gameboy. Une fois n'est pas coutume sur cette console (tu parles, Charles!), voici un jeu de réflexion, **Spot**. Plus qu'un simple jeu de société, Spot est en réalité à mi-chemin entre le jeu de Go (Seb, no comments!) et les Dames. Tout l'action pour le peu qu'il y a se déroule sur un damier de neuf cases sur neuf. Avec ses cinq niveaux de difficulté, ce jeu d'Arcadia vous permet de progresser en même temps que la console. Pouvant aussi bien se jouer seul qu'à deux, Spot vous donne également la possibilité de construire votre propre pro-



Wanderer's from Ys.



Sorcerian.


LDis.



Dead Moon.



Panza Kick Boxing.

blème. Un jeu certainement très intelligent, à ne mettre qu'avec précaution dans les mains de fous de Shoot'Em Ups. Sur le prochain titre, pas énormement de commentaires. En effet, qui ne connaît pas le Scrabble? Personne, donc j'avais raison. Sachez juste une seule chose concernant **Super Scrabble**; sa bibliothèque comporte la bagatelle de 40.000 mots en anglais bien sûr, mais sur une cartouche de la taille de celle d'une Gameboy, faut quand même le faire. Le second titre à être très prochainement disponible sur cette console toujours chez Milton Bradley, c'est **Mouse Trap Hotel**. Dans cette production vous jouez le rôle d'une petite souris perdue dans un immense hôtel. Pour retrouver son chemin, dans ce dédale de chambres, d'antichambres, de salles, de couloirs, qui devra surmonter de nombreux obstacles comme des aspirateurs, des fourmis géantes, des chutes de vaisselle, bref tout un fatras viendra vous prendre la tête pour entraver votre retour. Doté de graphismes assez sympathiques, Mouse Trap Hotel ne devrait tout de même pas se révéler être LE jeu sur Gameboy. En ce qui concerne **In Your Face**, un jeu de Jaleco qui devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, c'est une autre histoire. En effet, cette simulation de Basket, l'un des sports les plus pratiqués aux USA, vous permet de jouer seul contre la console, ou bien contre un copain. Ce soft vous propose également la possibilité de jouer en dirigeant non plus un seul joueur en "one on one" mais deux joueurs en même temps. Cette option apporte à In Your Face un regain d'intérêt, les passes entre partenaire étant ainsi possibles. Parfaitement réalisée, cette simulation de basket pourrait bien être l'un des tout premiers jeux au top ten des jeux sur Gameboy. **Spud's Adventure** est un jeu assez rigolo puisqu'il combine parfaitement le jeu de réflexion avec un vulgaire Shoot'Em Up. Dans ce soft réalisé par Atlus, vous avez été investi d'une des plus importantes missions de votre vie; retrouver la princesse du royaume maintenue prisonnière dans une tour sur-protégée. Graphiquement bien qu'assez simple, ce jeu pourrait bien créer une surprise, la richesse des événements se produisant dans Spud's Adventure étant pour le moins assez conséquente. Si vous acceptez le défi qui vous est lancé dans **Nobunaga's Ambition** de Koei Corporation, vous ne risquez pas d'être déçu. En effet ce Wargame pur et dur est d'une complexité et d'une facilité d'accès encore rarement vues sur Gameboy. Dans ce jeu guerrier, vous devez conquérir le trône du Japon, non pas celui du vintième siècle, mais celui du seizième! Pour assurer la réussite de la mission qui vous a été confiée ici, vous devrez développer des villes, faire pousser des cultures, faire attention aux incursions sur votre territoire, des forces hostiles. Pour un jeu plus réaliste, Nobunaga's Ambition peut également se jouer à deux, chacun dirigera l'une des deux parties présentes dans ce Wargame. Un jeu qu'il faudra suivre avec beaucoup d'attention, lors de sa sortie dès le début du mois de mars. Enfin, et pour terminer sur une console dont on ne parle pas beaucoup, concluons ce chapitre avec **Panza Kick Boxing** sur GX 4000. Issu des micro-ordinateurs ludique ST et Amiga, Panza Kick Boxing est une simulation de combat à mains nues. Après une période d'entraînement, le défi peut commencer. Ce jeu de Loriciel devrait selon toute vraisemblance comporter des animations tout à fait réalistes. Sponsorisé par le champion du monde de Kick Boxing, Panza devrait être terminer dans les semaines à venir. Un bien beau produit comme on aimerait en voir plus souvent sur la petite console 8 bits d'Amstrad. Voilà, c'est terminé pour ce mois-ci, j'espère que ces jeux vous ont plu et qu'ils viendront aussi vite que possible enrichir votre logithèque. Que les dieux du jeu soient avec vous!



Spud's Adventure.



Mr. Do !

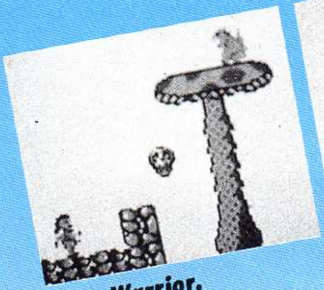
INFOS Consoles

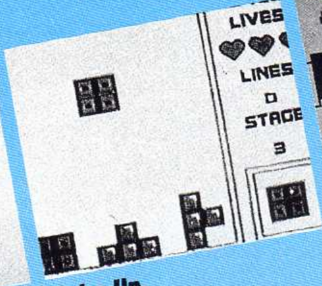
UNE CONSOLE MADE IN TAIWAN



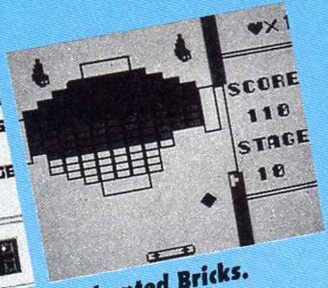
La Gamate mesure 168x99x33.5, et pèse à peu près 300 grammes avec les quatre piles qui lui permettent de fonctionner. Tout comme la Gameboy, la Gamate possède un écran à cristaux liquides noir et blanc de trois pouces (environ sept centimètres), capable de produire des graphismes en haute résolution en quatre dégradés de gris. Mais attention, je vous mets tout de suite en garde: ne vous attendez pas à voir quelque chose d'éblouissant, vous risquez d'être très sérieusement déçu. Principalement destiné à concurrencer la Gameboy, la Gamate importée en France par Yeno est originaire de Taïwan, ce qui en matière de console de jeux n'est déjà pas une référence, mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs et avant de dire que cette machine aura certainement du mal à percer examinons plutôt ses possibilités, ses capacités techniques et surtout sa petite bibliothèque de logiciels. Livrée avec un casque permettant l'écoute du son en stéréo, la Gamate possède actuellement douze jeux, dont la plupart sont tous des repompes que je qualifierais d'assez inquiétantes de jeux d'arcade. Ainsi Cube Up est jeu un très largement inspiré de Tetris, puisqu'il y a exactement les mêmes formes géométriques qui tombent du haut en bas de l'écran. Galaxy Invaders n'est autre qu'un vulgaire Space Invaders pouvant se jouer à deux grâce à un câble de connexion vendu en option avec la console. Money Maze est une espèce de Pac Man doté d'un scrolling multi-directionnel assez décevant il est vrai. Vous vouliez un Lode Runner? Aucun problème, en voilà un avec Witty Appee. Seule différence, sur Gamate il est plutôt complètement raté. L'animation et le scrolling multi-directionnel sont par exemple d'une lenteur à en faire sourire un VCS Atari! Dans Enchanted Bricks, redécouvrez les joies du Casse-brique. Soyons honnête, celui-là est peut être l'un des rares jeux dont la réalisation n'est pas décevante. En vrac, la Gamate proposera également lors de sa sortie Mighty Tank, Bomb Blaster, Mini Golf, Myth of Asamia, Time Warrior, Tornado (un jeu de tir) et Tennis, une simulation de Tennis qui elle pourrait être tout à fait sympa à en juger par la qualité de son graphisme, mais qui malheureusement ne nous a pas été présentée.

A l'heure actuelle la Gamate possède deux problèmes de taille. L'écran par exemple est d'une qualité assez médiocre, bien plus mauvais que celui de la Gameboy en tout cas. Au bout de quelques minutes de visionnement, on ne tient pratiquement plus en place et nos yeux sont forcément obligés de se détourner de l'action. Le second problème de la Gamate concernera certainement son soutien en logiciels, aucune société n'a encore en effet annoncé le développement du moindre jeu pour cette machine. D'un avenir certainement assez bouché, la Gamate aura bien du mal à se faire une place au soleil, dans ce monde qui devient de plus en plus fermé des consoles portables, bien que son prix soit assez attractif, puisque la console sera vendue très prochainement pour une somme avoisinant les 500 francs.


Time Warrior.



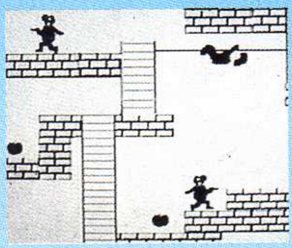
Cube Up.

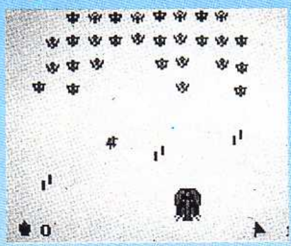


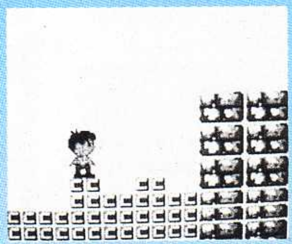
Enchanted Bricks.



Tennis.


Witty Apee.


Galaxy Invaders.


Myth of Asamia.



Tornado.

POSSESSEURS DE MEGADRIVE, VOUS AVEZ BIEN DE LA CHANCE!

Plusieurs hits d'arcade et pas des moindres sont prévus pour une sortie courant 1991. Parmi, ceux-ci notons entre autres: Pac-Mania, Rolling Thunder Deluxe, RBI Three, Pinball, Beirut, Area 88 (le même que sur SFC), Ultima 6 (Wouaow le pied!), Winning run (une course de formule Un absolument étonnante, en arcade du moins), Line Of fire, Thunder Force IV (on ne change jamais une formule qui marche!), Air Diver II, Battling World (un jeu qui utilise le modem), Super Bubble Bobble (un petit jeu de plateau mettant en scène des dinosaures, hyper-sympa), Incredible Hulk, Captain America, Ninja Warriors (le même que sur PC Engine, mais avec les capacités de la Megadrive), Rough Race, Final Fight (le même que sur Super Famicom), 1941, Vindicators (qui devrait théoriquement également sortir sur Lynx), Master Of Weapon (un jeu de rôle), Diempu, Galaxy Force (une conversion d'arcade qui devrait également voir le jour sur Super Grafx), Willow, Toobin' (une course de bouées), Tarzan, King Kong, Apache, Cadash, Aliens, Altered Beast II, Lunar Lander, Moonwalker II (j'aimerais déjà y être). Et attention, là c'est un véritable scoop, les premiers jeux qui seront disponibles peu de temps après la sortie du CD Rom, toujours prévu pour la fin de l'année, pourraient être: Forgotten Worlds (également prévu sur le CD de la PC Engine), Super Monaco GP, Assault, Phantasy Star IV et Dragon's Lair. Je vous en conjure, messieurs de Sega dépêchez-vous de terminer votre CD Rom, je ne pourrais jamais tenir jusque là!

DE NOUVEAUX TARIFS

En ce mois de mars, deux nouveaux tarifs vont être pratiqués pour la joie de tous les consoleux. En ce qui concerne la PC Engine, cette console dont le prix n'a pas cessé de descendre depuis son apparition en France vient d'être révisée à la baisse par l'importateur Sodipeng. Cette console sera maintenant disponible à la vente toujours pour 1290 francs mais avec en plus un quintupleur et un second joystick. Une initiative brillante, un jeu à plusieurs étant toujours bien plus amusant.

La seconde révision concerne la Lynx d'Atari. Désormais commercialisée pour 990 francs, il faudra compter avec elle. Voilà, ça c'était pour les versions officielles. Quant à nous et suite à notre exposé sur le CES de Las Vegas, où la Lynx était annoncée à moins de 100 dollars (environ 500 francs), nous serions tenté de dire: "et ce n'est pas fini". Mais ne vous affolez pas tout de suite, ce ne sont que des supputations, rien n'est encore fait, à 990 francs avec la couleur c'est tout de même une sacré bonne affaire!

DU NOUVEAU POUR VOTRE GAMEBOY

Le Gameboy Carry-All est la toute dernière nouveauté en matière de gadget pour cette console, qui décidément est vraiment source à de nombreux accessoires. Le dernier en date est cette sacoche en plastique noire, qui vous permet de ranger et de transporter: une Gameboy, un câble de connection permettant de jouer à quatre simultanément, le même qui est nécessaire pour bien vous éclater à F1 Race, huit jeux avec leur boîtier transparent et les écouteurs stéréo. Tout ceci peut se trouver dans toutes les boutiques Micromania, son prix est de 275 francs. Une misère comparé aux services que cet accessoire pourra vous rendre.



TELEX

L'une des principales rumeurs qui tournent autour de Sega au Japon, c'est que la marque compterait développer une cartouche pour Megadrive comportant une compilation de quatre jeux. Ces derniers seraient Hang On, la course de moto de la 16 bits, Shinobi, un jeu dont les mérites ne sont plus à faire, Zaxxon un jeu de tir à scrolling oblique, et un dernier titre dont malheureusement le nom reste encore inconnu.

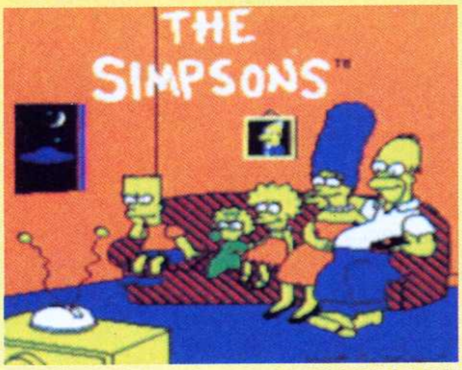
Après le succès incontestable de la série sur NES, Megaman est prévu pour une sortie très prochaine sur la Gameboy. Voilà une nouvelle qu'elle est bonne.

Toujours rien de neuf concernant la Panther, la nouvelle console d'Atari que tout le monde attendait. Seule chose presque certaine: la console comporterait un micro-processeur 16 bits qui tournerait à 16 Mhz, en comparaison, celui de la Megadrive tourne à 8 Mhz, et celui de la Super Famicom à 14 Mhz. Si vous voulez quelques explications supplémentaires, n'hésitez pas et continuez à lire Consoles News.

Deux nouveaux titres sont prévus pour la Super Famicom: Area 88 qui n'est autre qu'U.N. Squadron, un jeu connu des possesseurs d'Amiga et Darius Twin, une conversion de Darius le célèbre jeu d'arcade à scrolling horizontal, qui dans cette version sur SFC pourra se jouer à deux simultanément.

C'EST AILLEURS ET NULLE PART EN FRANCE

Malgré le foisonnement des nouvelles consoles, les nouveautés ne cessent d'affluer sur Nes, et la qualité des jeux est loin de s'essouffler. Démonstration par l'exemple.



THE SIMPSON

The Simpsons

Comme vous l'a dit Destroy dans l'excellent Consoles News du mois dernier, Acclaim vient de lancer aux States l'adaptation Nes du dessin animé The Simpsons. Ce cartoon complètement loufoque, inspiré des personnages créés par le dessinateur Matt Groening, met en scène une famille américaine moyenne et leurs aventures délirantes (jugez vous-même en regardant le prochain épisode sur Canal Plus... Marge, Maggie, Lisa, Homer et Bart vous dérideront aisément, croyez-moi).
Le concept du jeu suit de très près l'esprit de la série: alors que ce gai-luron de Bart s'embêtait à mourir en regardant un épisode du Cosby Show, il jeta un coup d'œil par la fenêtre et vit avec stupeur un vaisseau se poser dans sa paisible ville natale, Springfield. Bart découvrit très vite que ces extraterrestres-là n'étaient pas venus sur Terre pour tester les lignes téléphoniques terriennes comme avait vainement tenté de le faire le célèbre E.T., mais bien pour envahir la planète... Pour ce faire, ils ont apporté avec eux une machine destinée à fabriquer une arme destructrice. Bart, perspicace s'il en est, a toutefois trouvé le point faible de la machine: elle a besoin de divers objets terriens pour pouvoir fonctionner.
Ainsi, dans le premier tableau de ce jeu à scrolling horizontal, Bart doit parcourir la



THE SIMPSON

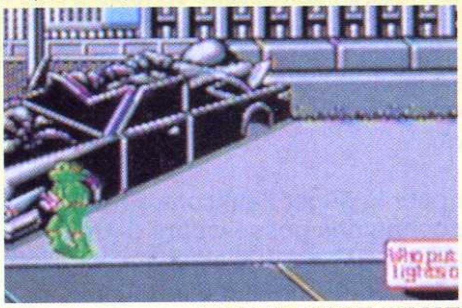
ville et peindre en rouge à l'aide d'une bombe de peinture tous les objets violets qu'il trouvera sur son chemin, puisque la machine éprouve un goût soudain pour le violet. Cette dernière est d'ailleurs très capricieuse, car dans les tableaux suivants, elle a envie de chapeaux, puis de ballons de baudruche et enfin de panneaux marqués "sortie". Si avec tout ça elle ne chope pas une indigestion gratinée... Pour parvenir à ses fins, Bart dispose d'un skateboard, d'un lance-pierres et de lunettes à rayons X qui lui serviront à démasquer les vilains extraterrestres qui auraient déjà pris forme humaine... Au cours des cinq différents niveaux vous traverserez Springfield, un musée, une fête foraine et le quartier général des aliens, où vous devrez tenter de détruire la machine maléfique et de convaincre à coups de lance-pierres les méchants de rentrer chez eux. The Simpsons: Bart vs The Space Mutants se révèle être en définitive un jeu très original exploitant bien ses deux mégas de mémoire.
De plus, les fans de la série TV s'amuseront beaucoup en retrouvant dans le jeu de nombreux personnages qu'ils connaissent déjà.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: The Arcade Game



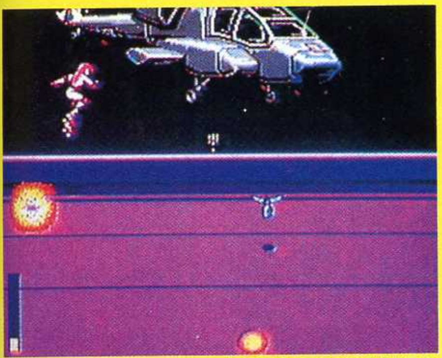
THE ARCADE GAME

Elles sont là. De nouveau. Parmi les nintendomaniaques ricains. Et elles font un monstre carton. Normal, quand on sait que c'est Ultra Games-Konami qui a converti son propre jeu d'arcade, après nous avoir fait un premier volet totalement différent de la version coin-up. Et la griffe du maître nippon ne déçoit pas...La réalisation est f-a-n-t-a-s-t-i-q-u-e! On a du mal a croire que cette explosion de superbes graphismes et d'animations vient d'une vétérante comme la Nes. Côté scénario, le jeu n'a pas cependant échappé à la banalité: April et Splinter ont été enlevés (décidément, c'est une manie) et Leonardo, Raphael, Donatello et Michelangelo doivent aller les délivrer, que ça vous plaise ou non. Si ça ne vous plaît pas, faut le dire, et j' arrête là. Non mais... Revenons plutôt à nos tortues: le jeu Nintendo est la réplique exacte de l'arcade, avec en plus, tenez-vous bien, trois niveaux supplémentaires! Et ô joie, on peut jouer à ce superbe jeu à deux simultanément. Le paradis, quoi. Le secret de Konami? Il réside dans l'addition à la mémoire traditionnelle de la cartouche (qui est déjà de 4 mégas, rien que ça!) d'une puce appelée MMC3. Elle permet une meilleure gestion des sprites, et surtout de bien plus beaux graphismes. Le résultat est réellement incroyable. Mais Konami n'a pas totalement réussi son pari, puisque le jeu s'avère assez lassant, parce que très répétitif. En effet, les tortues ne disposent que de 3 coups, que vous répétez sempiternellement jusqu'à la fin du jeu. De plus, de forts désagréables clignotements sévissent dès qu'il y a plus de 6 sprites à l'écran. Dommage.


THE ARCADE GAME

Roller Games

Voici un autre jeu Konami, globalement bien meilleur que TMNT 2: Roller Games. L'action se situe au XXIe siècle, alors que les Roller Games font rage. Les Roller Games sont des jeux violents se pratiquant en ville ou en arène sur des roller skates.



ROLLER GAMES

Tout allait bien dans ce sport, jusqu'à ce que les V. I. P. E. R. (Vicious International Punks and Eternal Renegades) s'en mêlent en capturant l'organisateur du tournoi de Roller Games pour demander en rançon le grand prix du tournoi, une énooooooorme somme d'argent. Une fois de plus, vous allez devoir exploser de nombreuses têtes avant de pouvoir délivrer l'organisateur, Emerson Bankhead. Au début du jeu, vous pouvez choisir une équipe sur les trois qui vous sont proposées: les Thunderbirds, les Hot Flash et les Rockers.
Les membres de ces équipes ont chacun des aptitudes particulières dans les 5 catégories suivantes: vitesse, coup de poing, coup de pied, saut et coup "magique". Ce dernier ne peut être utilisé qu'une fois par tableau mais infligera de lourdes pertes à vos ennemis. Six niveaux vous séparent du bon vieux Bankhead: les quatre premiers se déroulent dans la ville, et vous devez y éviter motos, hélicoptères et flaques d'huile, le cinquième dans la jungle où vous devez vous méfier entre autres des troncs d'arbre, et le sixième et dernier niveau se déroule dans le repère des V.I.P.E.R.
Quatre niveaux se dévoilent en scrollings horizontaux et verticaux selon votre bon vouloir, et deux niveaux défilent de gauche à droite en scrolling automatique. Graphiquement, le jeu ressemble beaucoup à Rush'n Attack ou à Metal Gear, et la bande sonore est très agréable. Des options Continue infinies sont à la disposition du joueur, ce qui réduit malheureusement considérablement la durée de vie du jeu. **Roller Games** n'en est pas moins un excellent soft, la castagne sur roulettes étant vraiment originale et plaisante.



ROLLER GAMES

Yo! Noid

Vous ne connaissez probablement pas ce héros gnômesque répondant à l'étrange nom de Noid. Heureusement, Yann est là. Et il va tout vous dire sur cet anti-héros. Noid est une petite créature rouge aux longues oreilles sautant joyeusement



YO! NOID

comme un lapin enragé. C'est aussi la mascotte de Domino's Pizza, une grande chaîne de pizzerias américaine. Aux Etats-Unis, il est partout. A la télé, sur les affiches, à la radio... Sa cote de popularité risque de dépasser sous peu celle de Ronald McDonald, si ce n'est déjà fait. Dans Yo! Noid de Capcom, Noid est à la poursuite de Mr Green, son double, mais en vert et en méchant, qui prétend pouvoir manger plus de pizzas que Noid. Philosophique, non? Noid est en effet réputé pour son terrible appétit quand il s'agit de pizzas, et il passe son temps à en dérober aux pauvres livreurs de Domino's Pizza. Chacun son truc...
La poursuite entre Noid et Mr Green est donc engagée dans les rues et sur les ponts de pizza, euh non, de New York. Etonnant que les Tortues Ninja ne soient pas venues interférer dans cette affaire. Remarquez, elles ont déjà un contrat avec la chaîne concurrente, Pizza Hut.
Capcom, depuis un certain temps, semble avoir décidé de jouer la carte des jeux pour les plus jeunes, avec Duck Tales, Chip'n Dale, Talespin et autres jeux inspirés de personnages crées par Disney. Ces jeux pouvaient captiver aussi bien les petits que les plus grands, car ils constituaient d'excellents jeux de plateformes, de par leur réalisation et l'intérêt qu'ils offraient. Dans Yo! Noid la réalisation est de très bonne facture, mais l'intérêt est loin d'égaler celui des précédents jeux Capcom, même si Noid est assez drôle sur son skate, et si on prend un certain plaisir à balancer des coups de yoyo dans la gueule de ses adversaires ou à écraser les pizzas à l'aide du "pizza crusher". Mais le manque volontaire de toute forme de violence s'avère gênant ici, d'autant plus que le scénario ne motive en rien le joueur exigeant: courir après un nain vert par monts et par vaux parce qu'il prétend pouvoir avaler plus de pizzas que vous, mouaif... A d'autres...



LASERSCOPE

Pour finir en beauté, voici quelques news succulentes, bien meilleures que les pizzas de Domino's Pizza, de Pizza Hut, ou de qui que ce soit d'autre (NDLR: sauf les pizzas double fromage avec supplément fromage de Pizza Hut).
Konami, encore et toujours, va lancer sur le marché vers la fin du mois son deuxième jeu de rôle, **Pirates**. Le premier, je parie que vous ne le saviez pas, c'était l'adaptation pour Nintendo de Defender Of The Crown, qu'on ne présente plus, même plus à vous, bande d'intoxiqués de la console. Et une p'tite photo exclusivement dans "C'est ailleurs et nulle part en France".
Vous en voulez encore? Encore plus de Konami? Toujours plus de Konami? Vous allez me tuer, à force... Alors c'est parti: vous pouvez jeter votre Zapper à la poubelle, Konami a fait beaucoup mieux, le LaserScope. Balancez un jeu pour Zapper dans votre console, mettez le LaserScope sur la tête, et vous voilà transformé en Luke Skywalker en pleine séance de tir aérien. Suivez la cible avec votre œil et gueulez "FEU!" dans le bras-micro qui se trouve devant votre bouche. A l'écran, c'est radical, la cible explose. En effet, la lentille photo-sensible n'est plus placée au bout d'un pistolet, mais devant votre œil. En plus de sa fonction d'avantageux substitut du Zapper, le LaserScope sert de casque audio, et vous permet de mieux entendre les bandes son de vos jeux, tout en épargnant vos parents ou tout autre personne ne désirant pas profiter des mélodies électroniques sortant de votre Nes. Mais que vos parents ne se réjouissent pas trop vite... Le micro du Laserscope n'étant pas très sensible, vous êtes contraint de gueuler assez fort pour que le tir soit exécuté. De plus, le micro ne reconnaît pas encore les commandes vocales: il capte n'importe quel bruit assez fort. En somme, vous n'êtes pas obligés de gueuler "Feu!": libre à vous de crier "Mégadaube!", "Potiron!" ou même "Charentaise!". Bien des décibels en perspective...
Toujours est-il que si vous aimez les jeux pour le Zapper, le LaserScope est, ou du moins sera, s'il sort un jour en France, pour vous. Une petite histoire pour terminer, confirmant la position dominatrice et l'impitoyabilité de Nintendo dans le marché américain des jeux vidéo: the big "N" (c'est ainsi qu'on nomme Nintendo aux USA), vous le savez sans doute, a acquis les droits pour sa console de l'adaptation de Batman, par l'intermédiaire de Sunsoft. Or Batman existe également sur Nec et sur Mega Drive. Eh bien ces deux dernières adaptations ne verront jamais le jour en territoire américain, puisque Nintendo se réserve l'exclusivité du jeu là-bas. Rageant pour les ricains... "Exclusivement sur consoles Nintendo", comme dit la pub.
Bon, moi je vais me coucher, je commence à voir des pizzas, des tortues et des hommes-chauve-souris partout... Rendez-vous dans le prochain Consoles News, si une pizza géante ne m'a pas dévoré entre temps...

YANN WOL

HEAVY UNIT

Une fois n'est pas coutume sur Megadrive, nous allons fièrement et sans aucune appréhension vous présenter un Shoot'Em Up. Ehhh oui, je sais, c'est une chose assez inhabituelle sur cette console, et c'est avec un certain plaisir que je vous annonce la sortie d'Heavy Unit.
Ahhh quelle joie, ahhh quelle allégresse, ahhh un jeu de tir, ahhhh mais que cela va nous changer, il faut bien dire que cela faisait vraiment très longtemps qu'on avait pas vu pareil soft sur la console 16 bits de Sega. Pourtant, lorsqu'on connaît les capacités imaginatives des Japonais en matière de jeux et principalement de jeux sur micro et consoles, on ne peut qu'être surpris par leur manque d'initiative et surtout par leur manque de diversité au niveau de leurs produits. Enfin, passons outre ces considérations distinguées et causons donc d'Heavy Unit, un programme qui si vous êtes comme je le sais un passionné de consoles, ne doit pas vous être inconnu. En effet, avant d'arriver sur la Megadrive, ce jeu de Toho avait été réalisé sur la PC Engine.
Pas de grands problèmes quant à la connaissance de l'histoire, c'est toujours la même rengaine. A bord de votre vaisseau cosmique, vous avez été dépêché par la ligue stellaire pour reconquérir la zone de l'espace prise de force par des forces étrangères hostiles. Heureusement pour vous, dans l'univers vous n'êtes pas vraiment seul, puisque mis à part les centaines d'ennemis que vous devrez affronter, vous pourrez également rencontrer des pastilles et des options, vous permettant de transformer littéralement votre vaisseau spatial. Au nombre de cinq, ces pastilles pourront par exemple augmenter la puissance de votre rayon laser en le partageant en trois rayons de force égale, ou doter votre engin de combat d'armes telles que des grenades à têtes chercheuses, impeccables pour détruire les forces ennemies lorsqu'elles sont en trop grand nombre simultanément à l'écran. Ces options pourront également vous permettre de gagner quelques vies supplémentaires, très utile pour passer les cinq niveaux assez difficiles de ce jeu, enfin et pour conclure cette petite liste d'arme, la plus efficace d'entre elles est certainement celle qui permet la transformation du vaisseau en une espèce de Goldorak métallique du plus bel effet.
Comme bien souvent avec les jeux de cette trempe sur Megadrive, un menu d'option très complet sélection-nable dès l'introduction de la cartouche, vous permet de choisir l'un des trois niveaux de difficulté disponibles, la nombre de vies maximum que vous pourrez obtenir au cours de votre lutte, la sélection de la spécificité de chacun des trois boutons qui sont utilisés ici, la mise en fonction ou non du tir automatique, l'accès à toutes les musiques du jeu et enfin vous offre la possibilité de rentrer un mot de passe donné à la fin de chacun des niveaux, option toujours très appréciable qui vous permet de ne pas perdre votre temps dans les premiers instants toujours plus simples et plus ennuyeux que les autres lorsqu'on connaît le jeu un peu plus profondément. Mis à part des graphismes plus recherchés que sur PC Engine et quelques points de détails différents, Heavy Unit se relève être à l'utilisation un bon jeu de tir à scrolling horizontal, certes loin derrière Hellfire mais ce dernier restera toujours à mon sens le meilleur du lot. J'm DESTROY

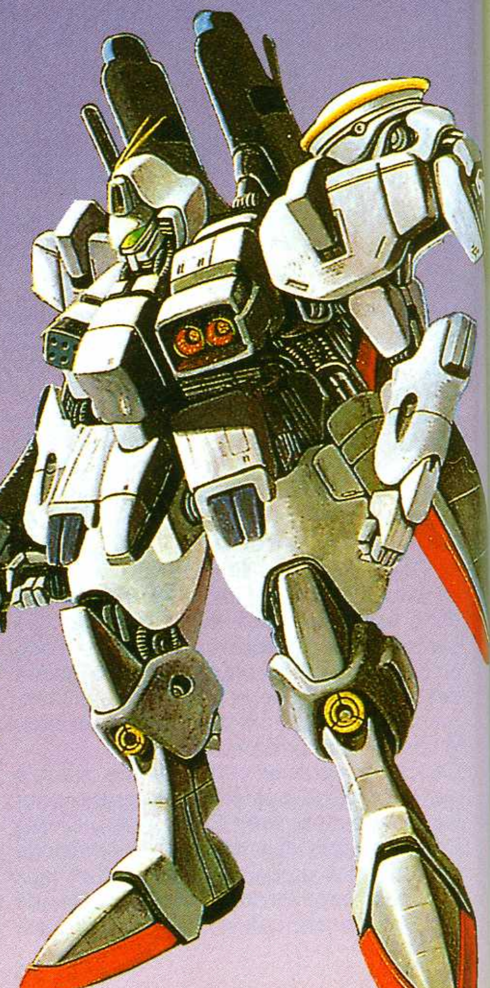




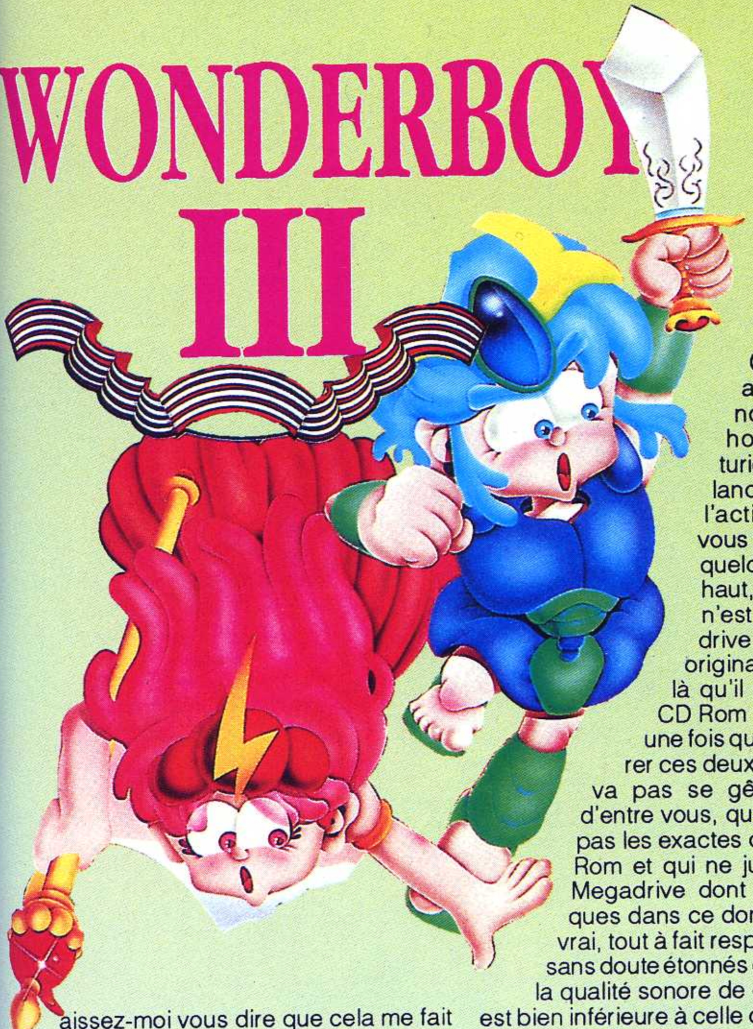


POUR MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: TOHO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 75%



WONDERBOY III



POUR MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

MEGADRIVE 78%

Laissez-moi vous dire que cela me fait bien plaisir de retrouver les aventures de l'un des fétiches de la Master System sur la Megadrive. Wonderboy, tel est son nom. Tout droit sorti des bornes d'arcade et du CD Rom de la PC Engine, Monster Lair, le sous-titre de ce jeu de plateforme, est un jeu dans lequel vous dirigez un charmant petit garçon en quête d'une liberté perdue.

Blessé dans son amour propre, ruiné par les monstres sanguinaires qui ont transformé son pays en un véritable capharnaüm sans nom, Wonderboy ne peut plus rester là sans rien faire, les bras croisés en attendant que cela se passe. Il faut qu'il bouge, il doit se remuer pour préserver ceux qu'il aime et ainsi éliminer et écarter tout danger. C'est dans cette ambiance que notre petit bonhomme d'aventurier décide de se lancer au cœur de l'action. Comme je vous l'avais déjà dit quelques lignes plus haut, Wonderboy III n'est pas sur Megadrive un programme original, j'entends par là qu'il existait déjà sur CD Rom NEC. Alors pour une fois qu'on peut comparer ces deux machines on ne va pas se gêner. Beaucoup d'entre vous, qui ne connaissent pas les exactes capacités du CD Rom et qui ne jurent que par la Megadrive dont les caractéristiques dans ce domaine sont, il est vrai, tout à fait respectables, seront sans doute étonnés d'apprendre que la qualité sonore de cette conversion est bien inférieure à celle que l'on connaissait sur CD. Pas vraiment étonnant, mais je reste cependant persuadé que la Megadrive aurait été capable de faire nettement mieux sur ce point précis.

Mise à part la musique, décevante donc, le scrolling lui aussi n'est pas tout à fait à la hauteur de ce qu'on était en droit d'espérer. Là encore il faut que je m'explique. D'une manière générale et cela dans la plupart des jeux de plateforme, le scrolling suit les mouvements du personnage que vous dirigez, dans cette conversion de Monster Lair, ce n'est pas le cas.

Le scrolling est totalement indépendant des mouvements que vous pouvez faire faire à notre petit héros. Se déplaçant toujours selon le même rythme linéaire, ce scrolling pourrait alors choquer tous les amateurs de ce style de jeu.



Allez, on arrête là les critiques, car Wondeboy est tout de même un jeu très plaisant et super amusant à jouer même si il perd la cadence endiablée qui était la sienne dans la version sur CD Rom.

Ainsi les graphismes sans être à s'arracher les cheveux sur la tête sont assez sympas. L'animation plus lente que ce qu'on connaissait, reste cependant tout à fait bonne, et le nombre élevé de niveaux (dix en tout) conclus à chaque fois par un monstre de fin permet à Wonderboy III de satisfaire tous les passionnés de la mascotte des consoles Sega, au même titre d'ailleurs qu'Alex Kidd.

Alors, si vous êtes l'heureux possesseur d'une Megadrive, ne vous étonnez pas de voir que Monster Lair est un peu moins bon que sur CD et sachez l'apprécier à sa juste valeur sur cette console, vous ne serez de toute façon pas trop déçu, car ce jeu vous donnera malgré tout de longues heures de plaisir devant l'écran de votre moniteur.

J'm DESTROY





SNAKE RATTLE N ROLL







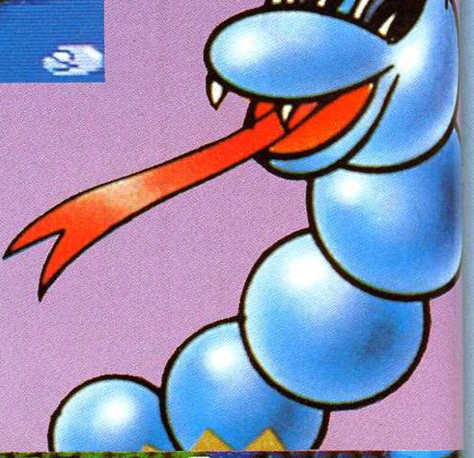
Non mais vous avez vu la note globale que j'ai collé à ce soft? J'en reviens pas moi-même, surtout qu'en recevant la cartouche et en regardant derrière par une saine et juste curiosité, j'étais salement sceptique, genre fosse, et je croyais que j'allais me taper un sacré nanar! La cartouche enclenchée, ma surprise n'en a été que meilleure et ce drôle de serpent dont la queue augmente de longueur chaque fois qu'il avale une de ces démoniaques petites boules rouges, bleues ou jaunes qui parcourent l'écran est vraiment irrésistible, original et en un mot génial.

Pour une fois, le jeu est aussi bon que l'on joue seul ou à deux, et certains préféreront soit l'un soit l'autre, sans que cela ne me dérange le moins du monde. Avec son serpent, il n'est bien entendu pas question de se retrousser les manches, mais de franchir le plus vite possible les nombreux niveaux - au moins neuf - en ramassant le plus possible d'objets et en combattant, avec une langue fourchue qui s'allonge dans les mêmes proportions que la queue, les nombreux ennemis. L'effet 3D est parfait et les décors sympathiques. Des bouches d'égoûts cachent soient des ennemis, soit des objets, soit encore des pièces bonus qui améliorent le total, soit encore des passages secrets.

Certains objets sont indispensables; l'horloge par exemple qui rajoute du temps au temps, ou le rallongeur de langue. A chaque fois que le serpent est touché, il perd un bout de sa queue et ne peut passer au niveau supérieur tant que cette dernière ne clignote pas. Certains ennemis semblent invincibles mais il faut en réalité les toucher un grand nombre de fois. Les lamentables qui coupent notre héros en morceaux sont indécelables mais toujours cachés au même endroit, il suffit d'avoir de la mémoire. Tout cela a l'air bien compliqué mais s'avère à l'usage parfaitement logique et clair.

Je vous ai pas raconté le scénario? Ben c'est pas grave, y en a pas, et franchement, quand le jeu est aussi bon, c'est pas la peine de l'enrober avec des racontards inutiles, il n'en a nul besoin. Par contre, je peux vous dire que le cri du serpent qui tombe dans le vide, c'est l'horreur intégrale! Une certaine technique, comme dans nombre de jeux en 3D, est indispensable, et s'acquiert rapidement, grâce à une très bonne maniabilité. La meilleure cartouche du mois? Dans le genre, c'est sûr!

MISOJU





NINTENDO 80%

EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 16
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

GHOSTBUSTERS™ II

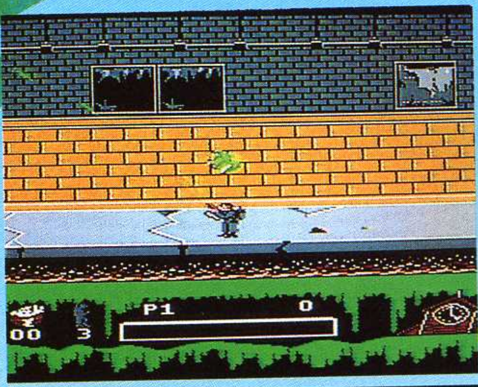
Il y a déjà cinq ans... Comme le temps passe vite! Depuis cette époque, les Ghostbusters, réduits au chômage technique pour cause d'absence de fantômes, s'ennuyaient. Mais New York revit: les Ghostbusters ont découvert, dans ses égoûts, une rivière de matière visqueuse du plus beau vert qui n'a absolument rien de naturel ou alors la pollution a fait d'énormes progrès depuis Tchernobyl... Rejoignez l'équipe des chasseurs de fantômes et partez, c'est la mode depuis les tortues Ninja, au cœur de New York. A coup de matière visqueuse elle aussi, parcourez un immense tunnel rempli de créatures peu ragoûtantes et franchement hostiles. Certaines sont invulnérables à vos coups et doivent être évitées soigneusement. Le seul moyen de les avoir est de poser des pièges, mais attention de ne pas se piéger soi-même, hein, ça fait un peu débile mental... D'autres, qui d'ailleurs vous poursuivent si vous les ratez, éclatent comme des baudruches. Des logos Ghostbusters II traversent parfois l'écran. Touchez-en vingt, cela vous donnera une vie supplémentaire bien pratique, vu qu'il y a sept scénarios dans le jeu et que l'on repart sur chaque tableau avec seulement les vies préservées au tableau précédent. Autant en garder le maximum si on veut arriver jusqu'au Musée ou seule l'attaque conjuguée des GB permettra de vaincre le putride Vigo. Alors maintenant LA question. Est-ce que c'est un bon jeu? Est-qu'on s'amuse? Est-ce qu'on rigole? Je sais, cela fait trois questions, mais elles se rejoignent en une seule réponse: oui. Vous en voulez plus? D'accord, je suis payé alors j'en rajoute. Vous en voulez pour votre fric, ça y a pas à dire! Ghostbusters II, c'est un peu comme le film sauf que c'est le contraire: la version II du film était moins bonne que la première alors que le soft II est bien meilleur. Mais le I était tellement nul que cela ne transforme pas le II en méga-hit. On s'amuse bien, on rigole devant les monstres divers, la difficulté est croissante mais on ne trouve pas cette petite touche de génie qui vous cloue devant la bécane. Maintenant cette cartouche ne sera pas le vilain petit canard dans votre collection et vous amusera, surtout si vous avez vu les films.

MISOJU





NINTENDO
66%

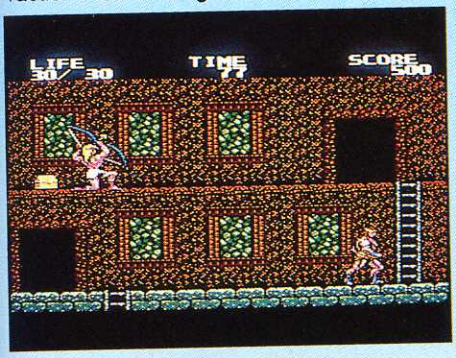


EDITEUR: ACTIVISION
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
SON: 14
MANIABILITE: 13
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

Danan™ The Jungle Fighter

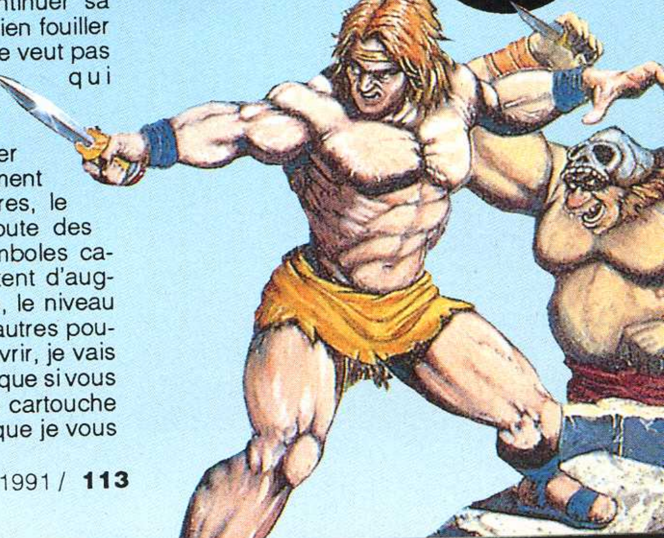
Il y a comme cela, dans la vie, des coïncidences tellement extraordinaires qu'on ne peut s'empêcher de les trouver droles. Et ce Danan, qui à deux lettres près aurait pu s'appeller Conan, et qui lui aussi est un sympathique barbare des temps bénis de l'heroïc-fantasy, ne nous démentira pas, ou alors c'est pas la mauvaise foi qui l'étouffe! En réalité Danan ne vit pas sur Terre, mais sur une planète qui ressemble beaucoup à la notre, Gian (Marc? T'es là aussi?). Un jour, un avion transportant des passagers s'écrasa et le seul survivant semblait être un nouveau-né que personne n'a jamais revu. Bien des années plus tard, 18 ans exactement, on entendit parler d'un jeune blanc qui vivrait au fond de la jungle au milieu des animaux, et dont le nom, justement on y est, est Danan! Recueilli par Jimba, un homme sage qui vivait reclus dans la jungle, il va devoir partir à la recherche de ses assassins afin de le venger. Bon, assez parlé, de l'action! Dans le genre aventure-action, Danan est justement un must qui plaira à tous les possesseurs de la Master System, au point de ne pas leur faire regretter de ne pas encore avoir acheté la Mega Drive! En parcourant les divers tableaux à la recherche des trois objets sacrés, le globe de lumière, l'amulette de lumière et le poignard de lumière - on se croirait devant une campagne de pub EDF! - seuls capables d'aider Danan à vaincre la créature diabolique qu'il cherche désespérement, on ne peut s'empêcher d'etre agréablement surpris devant tant de beauté. Sur l'écran, Danan affronte d'abord des Amazones chargées de protéger des trésors indispensables à Danan pour continuer sa quête. Il est recommandé de bien fouiller chaque zone de l'écran si on ne veut pas laisser derrière soi des objets qui risquent de faire défaut par la suite. Par exemple, un compteur de temps vous oblige à accélérer le mouvement, à moins justement de trouver, dans un des coffres, le symbole de l'horloge qui rajoute des unités de temps. D'autres symboles cachés dans les coffres permettent d'augmenter le niveau d'expérience, le niveau de force et donnent parfois d'autres pouvoirs que je vous laisse découvrir, je vais pas faire tout le boulot... Parce que si vous devez n'acheter qu'une seule cartouche ce mois-ci, ben c'est celle-là que je vous conseille sans hésitation, les graphismes sont superbes, la musique bonne, la jouabilité parfaite, et meme que si je cherche un petit défaut j'arrive pas à trouver! la critique juste pour critiquer, c'est pas le genre de la maison, et c'est justement pour cela que vous adorez Joystick, alors on va pas changer aujourd'hui!

MISOJU



EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

SEGA MASTER SYSTEM
80%



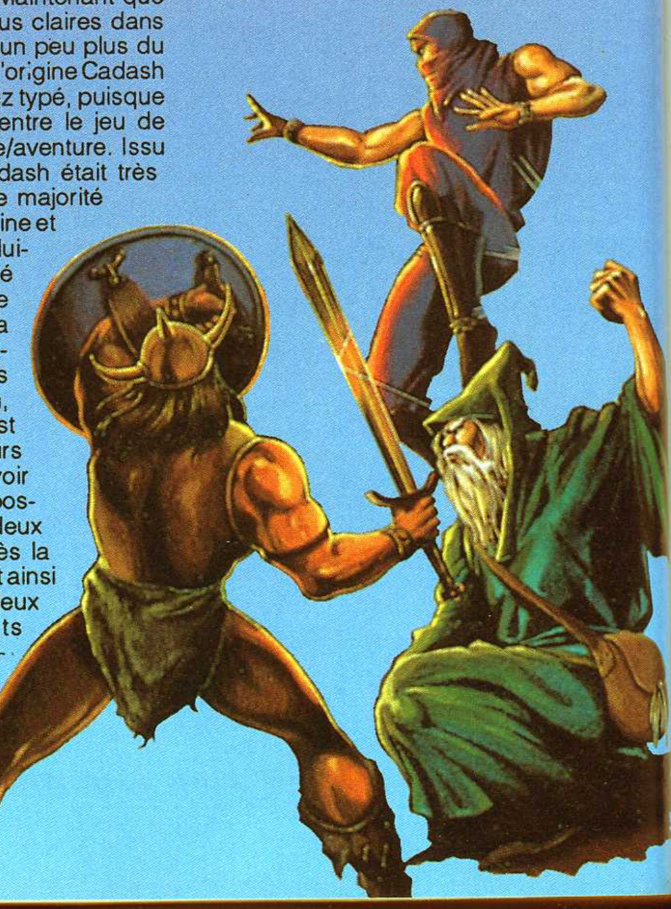
CADASH



L'histoire que je vais vous conter maintenant se déroule alors que les hommes et les bêtes vivaient encore ensemble, non pas sous le même toit, mais sous le même ciel. Un jour le monstre Barlog venu de nulle part ailleurs (une émission sur Canal Plus à ne manquer sous aucun prétexte), c'est-à-dire du fin fond du néant, sème la terreur sur la région. Répandant sa puanteur malodorante à qui veut la sentir, Barlog s'est lancé dans une lutte sans pitié à la conquête d'un monde qui jusqu'à présent était encore libre. Salasa, la princesse de Dilsarl, l'un des plus prestigieux royaumes de l'époque, s'est faite enlever par les forces obscures et par l'ignoble Barlog. A l'annonce de cet enlèvement, le roi sélectionna quatre de ses meilleurs combattants triés sur le volet pour mener à bien la mission qu'il vient de leur confier: sauver le monde d'une fin certaine, retrouver la princesse Salasa pour redonner à l'empire la légitimité qui était la sienne avant que tous ces événements ne se produisent, et se décider une bonne fois pour toutes sur le temps narratif utilisé dans ce putain d'article qui hésite entre le passé composé et le présent. Voilà pour l'histoire. Maintenant que les choses sont un peu plus claires dans votre esprit, parlons donc un peu plus du déroulement de Cadash. A l'origine Cadash est un jeu d'un niveau assez typé, puisque c'est un parfait mélange entre le jeu de plateforme et le jeu de rôle/aventure. Issu des bornes d'arcade, Cadash était très attendu par la très grande majorité des amateurs de la PC Engine et comme en plus c'est Taito lui-même qui a programmé cette conversion, pas de gros problèmes quant à la réalisation: c'est quasi-parfait. Enfin, l'un des premiers gros avantages de Cadash, outre que le graphisme est peut-être l'un des meilleurs qu'il m'ait été permis de voir sur cette console, c'est la possibilité de pouvoir jouer à deux simultanément. Juste après la page de présentation, il est ainsi possible de sélectionner deux des quatre combattants possédant chacun des caractéristiques d'agilité et de force ainsi que des armes qui leur sont propres. Cette possibilité de jouer à deux ainsi que celle de pouvoir choisir l'un des quatre combattants (un mage, un guerrier, un aventurier et une magicienne) donne à Cadash un regain d'intérêt par rapport aux jeux de plateformes à scrolling multi-directionnel, même si ceux-ci sont en général sur PC Engine d'une qualité tout à fait satisfaisante. Lancé au cœur de l'action, vous rencontrerez de nombreux personnages qui au gré de leur bonne volonté et de leur humeur du moment pourront vous donner quelques précieuses indications, comme par exemple l'emplacement de certains sorts magiques, le chemin à suivre pour sortir des nombreux labyrinthes, les monstres les plus dangereux à éviter, etc... Malheureusement, et c'est bien là tout le malheur de ce fantastique jeu de Taito, toutes ces indications, tous ces dialogues que vous pourrez obtenir sont entièrement en Japonais. Eh oui, une fois de plus, c'est vraiment très regrettable, d'autant plus que pour y avoir joué en arcade, Cadash est un jeu merveilleux, plein de surprises et de rebondissement. Mais allez bon, on va se faire une raison et lorsqu'on commence à jouer à Cadash on oublie vite l'obstacle de la langue pour ne se consacrer qu'à l'action. . Un tout petit dernier mot sur la musique. Si celle-ci n'est pas d'une qualité exemplaire, sa sonorité, ses mélodies, son tempo, son rythme sont tellement plaisants, qu'il m'est même arrivé sans y penser de la fredonner dans la rue! Dingue, complètement dingue.

J'm DESTROY





PC ENGINE
87%

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY



Bayou Billy me rappelle quelqu'un, sans que j'arrive à dire qui. Son chapeau entouré de peau de crocodile, sa machette grande taille et ses vêtements d'aventurier de bazar australien m'induisent peut-être en erreur, mais c'est pas grave. L'important, c'est le jeu et là, j'avoue un certain scepticisme que d'aucuns trouveront un tantinet surfait. Mais j'assume. Tous les ingrédients d'un bon jeu sont présents, mieux même, il y en a presque trop! On arrive à ce paradoxe qu'à vouloir faire trop bien on arrive parfois à mal faire! Ou tout au moins de ne pas atteindre le but recherché... Donc Bayou est un aventurier élevé par une famille d'alligators dont la fiancée (est-ce qu'il lui a offert un sac en croco?), une ex-miss Louisiane, a été enlevée par l'immonde Gordon, le bandit des marais fétides. Plutôt que d'en chercher une autre, c'est pourtant pas ce qui manque, Bayou décide de la récupérer et d'affronter les nombreux sbires qui protègent Gordon. D'accord, le scénario brille pas vraiment par l'originalité, mais bon, tout cela n'est que prétexte à castagner. La première partie du jeu est un combat acharné contre divers voyous et quelques crocodiles qui semblent n'avoir aucun esprit de famille. Dix niveaux, tous situés au cœur de la Nouvelle Orléans entre marais, plantations et villes, se jouent de diverses manières: des combats à mains nues, d'autres avec un fouet ou un bâton, un niveau pour ceux qui ont le light phaser, des poursuites en véhicule automobile 4 X4 contre des avions et des hélicoptères, vraiment, c'est pas le choix qui manque. De nombreux équipements, genre viande crue, gilet pare-balles, trousse de premier soin, sablier et d'autres encore aident à survivre et à combattre. Vraiment, tout est là mais la faiblesse d'un graphisme aux couleurs pourtant belles, la faiblesse de sprites qui ont une fâcheuse tendance à jouer aux abonnés absents au plus fort de l'action, tout cela dévalue un jeu qui aurait pu être un hit mais n'intéressera que ceux qui, ayant des moyens limités, seront content d'avoir une cartouche avec trois jeux pour le prix d'un. c'est déjà pas si mal... J'm DESTROY



EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 12
MANIABILITE:13
SON: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

NINTENDO 65%

JACKIE CHAN



PC ENGINE
90%

EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

Est-il encore besoin de vous présenter Jackie Chan? Non? C'est certain, mais comme je suis d'un naturel plutôt casse-pieds pour ne pas dire autre chose, je vais quand même vous en toucher deux ou trois mots, promis, juré, craché, ça ne sera pas long. Jackie Chan, c'est le spécialiste des films de karaté «made in Hong-Kong», maître incontesté des cascades époustouflantes et des bastons à grand coups de karaté. Jackie Chan, c'est aussi le digne successeur de Bruce Lee, dieu parmi les dieux des films d'arts martiaux. Voilà, le topo sur la vedette est terminé, merci de votre patience et de votre attention. Dans de pareilles conditions, pourquoi ne pas profiter de sa renommée internationale, pour par exemple, être la vedette d'un jeu vidéo, comme les Américains et Sega l'avaient fait en pixélisant Michael Jackson et en le mettant en scène dans Moonwalker sur Megadrive.
Dérangé en pleine méditation transcendentale par l'appel d'un sage, Jackie se met en branle pour l'une de ses plus grandes aventures. A coup sûr, la plus grande sur PC Engine, puisque c'est la seule et unique de la série, du moins pour l'instant. Cette aventure aussi divertissante qu'inquiétante permettra à notre brave Jackie d'affronter de nombreux monstres et adversaires différents, en tout quatorze gredins se mettront sur sa route pour l'empêcher de venir au bout de sa tâche, retrouver sa douce et tendre Jackie Chanette, femme de son état. Pour se débarrasser de ses assaillants, le maître du Kung-Fu des années 80/90 n'aura que l'usage de ses pieds et poings. De temps en temps, une grenouille pourra libérer quelques options qui lui permettront d'élargir sa bibliothèque de «karaterie» en offrant à Jackie la possibilité de lancer des boules de feu, ou d'apprendre deux nouveaux types de mouvements accompagnés d'un superbe «Kiaï» à en faire trembler les enceintes de votre moniteur ou de votre télé, bien plus dévastateur et ravageur que les précédents. Ce jeu de plate-forme au scrolling multi-directionnel comportant cinq niveaux est d'un classicisme désespérant, non pas dans son déroulement, qui lui est haut en couleur, mais plutôt dans son approche intrinsèque (wouahhh, celle-là je vais vous la refaire dans tous les tests, putain la phrase, wouahh j'en reviens pas, si mon prof de français pouvait lire il se casserait la gueule de son bureau) (Note du prof: Jean-Marc, t'es viré).
Je m'explique.
Lorsqu'on connaît les jeux de la PC Engine, on sait de quoi la bête est capable, eh bien Jackie Chan réunit à peu près tous les ingrédients d'un excellent titre. Scrolling parfait, bien que trop souvent sur un seul plan lorsqu'il est multi-directionnel, animation simple mais rapide, musique gaie et collant parfaitement avec l'ambiance du jeu, maniabilité parfaite, Jackie Chan est d'un intérêt tout à fait probant.
A cause, ou plutôt grâce à son côté sympathique, à ses gros sprites et surtout à sa vitesse de déroulement, Jackie Chan est un excellent jeu qui regorge de bonnes surprises.

J'm DESTROY





Submarine Attack



Me voilà plongé jusqu'au cou dans unmonde de perplexité, dont la profondeur n'a d'égale que celles qu'atteignent le sous-marin que je pilote! J'avais pas vu un jeu comme celui-là depuis des années et je croyais plus que c'était possible de sortir des trucs pareils! Maintenant, peut-être que le musée de la Marine sera enchanté de lui faire une petite place dans ses rayons comme le jeu le plus étonnant sorti en 91, sauf si d'autres font mieux d'ici la fin de l'année... L'histoire, déjà; l'alibi, oserai-je écrire: une créature d'une force inimaginable a attaqué la petite île de l'état de Balderia. Le monstre, capable de se transformer en n'importe quelle forme sauf humaine, a tout détruit et personne n'a jamais pu le vaincre. Alors on vous demande de prendre l'unique sous-marin du pays - le Nautilus! - et d'aller au feu. Dans l'eau, faut le faire! Attention à pas vous faire liquider! Et puis, dans l'eau, personne ne vous entendra hurler! Assez rigolé, causons technique. Dans ce shoot'em up à scrolling horizontal, vous commencez la partie avec trois vies. Lorsqu'un sous-marin reçoit deux coups, il clignote comme un sapin de Noël qui n'aurait que des boules rouges. Encore deux coups et il est détruit. Vu le nombre de créatures malfaisantes qui peuplent le fond de l'eau, sa surface et le ciel, c'est assez facile de perdre! Et pas question de revenir en arrière pour les lâches: la marche avant est automatique et irréversible. Tirez sur tout ce qui bouge, attrapez les symboles qui, comme d'habitude, vous donnent des facilités genre vitesse, réparation et puissance et franchissez les cinq étapes avant d'affronter la méta-créature dans un niveau d'une incroyable difficulté! Voilà une cartouche que je ne recommande pas aux débutants ni aux claustrophobes! Seuls ceux qui bavent de plaisir devant les jeux de tir à outrance en ayant les yeux comme des pistolets aimeront ce jeu. Les autres n'ont qu'à acheter Columns, c'est plus calme. Sans char, comme dirait Ben Hur, dans le genre je préfère largement «R-Type». Mais ceux qui l'ont terminé depuis longtemps seront contents d'avoir un nouveau challenge du meme type, sans R, à

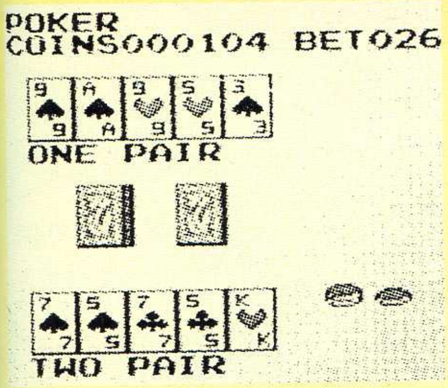


réussir. Après tout, chacun fait comme il veut, moi je retourne à «Wonder Boy».
MISOJU

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 14
SON: 12
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

SEGA MASTER SYSTEM **65%**

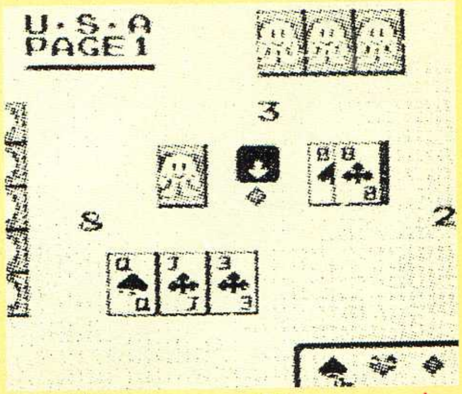
CARD GAME



Après un voyage à Las Vegas, le pays des casinos est-il besoin de vous le rappeler, la passion des jeux d'argent ne m'a (malheureusement, diront certains) (NDLR: oui, ton banquier) pas quitté. Alors, lorsque j'ai appris la sortie de Card Games, inutile de vous dire que je me suis immédiatement jeté dessus, comme un loup affamé.

Alors que ce jeu sur Gameboy est issu de l'importation parallèle en provenance directe du Japon, à l'écran - une fois n'est pas coutume - tout est en anglais, ce qui apporte à Card Games une certaine convivialité que beaucoup d'autres également en provenance de son pays n'ont pas. Comme son nom tend à le suggérer, Card Games est une simulation de jeux de cartes, au programme quatre jeux différents. Enfin lorsque je dis quatre, en fait il n'y en a que trois avec lesquels on peut vraiment jouer, l'autre comporte des règles qui malheureusement me sont encore inconnues. Donc, ne comptez pas trop sur moi pour vous dire exactement ce que j'en pense, je ne pourrais pas. Par contre, en ce qui concerne les trois autres, pas de gros problèmes puisqu'il s'agit d'un jeu de Poker, d'un Blackjack (tiens, le revoilà celui-là) (Note du banquier: JMD, arrête de jouer tout de suite!) et d'une variante du Huit américain. Très facile d'accès, ce jeu est assez marrant lorsqu'on y joue entre deux parties de Contra ou de Gargoyle's Quest.
J'm DESTROY

EDITEUR: COCONUTS
GRAPHISME: 13
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
SON: 14
INTERET: 15
GLOBAL: 70%
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON



GAMEBOY **70%**



CRACK DOWN



Le début du vingt-et-unième siècle fut le point de départ d'une nouvelle forme de vie. Créée de toutes pièces par une intelligence supérieure dont le seul et unique but est la conquête du monde libre, cette nouvelle forme de vie se caractérise sous la forme d'androïdes complètement autonomes.
Devant cette incontestable menace à la liberté, le gouvernement fédéral, une sorte d'Organisation des Nations Unies futuriste, a dépêché deux de ses meilleurs agents secrets. Leur mission, donc la vôtre, est de dynamiter le complexe dans lequel évoluent ces androïdes et de les rendre complètement inoffensifs. Pour ce faire le gouvernement fédéral met à votre disposition un nouveau type de bombe à retardement. Cette arme révolutionnaire placé à des endroits précis et stratégiques, que vous découvrirez au cours de chaque mission, vous permettra non seulement de fuir avant son explosion, mais également de détruire tout le niveau dans lequel vous serez engagé. L'enjeu est d'importance, le monde entier compte sur vous, soyez à la hauteur des espérances alliées et surtout n'oubliez jamais le but de votre mission, détruire toutes les installations ennemies. Ce n'est qu'après une séquence animée dans laquelle on apprend comment nos deux agents secrets ont réussi à pénétrer dans le complexe ennemi en déjouant tous les systèmes de protection (caméra, champs de mines, fils barbelés, etc...) que le jeu commence.
Dès les premières minutes de jeu, plusieurs choses se distinguent très nettement dans Crack Down, par rapport aux autres productions sur cette console. D'une part, c'est la possibilité de jouer à deux ou non simultanément à l'écran, dans le cas d'un jeu à deux joueurs, chacun possède son propre écran complètement indépendant de celui de son partenaire. D'autre part, c'est la taille des sprites, qui tranchent là aussi avec la plupart des productions sur cette machine. Tout petits, ces sprites ne nuisent, contrairement à ce qu'on pourrait penser au premier abord, absolument en rien à l'action qui se déroule dans un dédale de labyrinthes, dont le plan et les objectifs à atteindre sont en permanence affichés dans le haut de l'écran. Comme tout bon jeu d'arcade qui se respecte, Crack Down présente de nombreuses options permettant d'améliorer l'armement de vos combattants de choc. Ainsi, vous trouverez au détour des nombreux couloirs trois types d'armes différents, pistolet-mitrailleurs, missiles, grenades seront donc au rendez-vous de votre mission.
Une fois de plus, sur Megadrive avant l'entrée en matière proprement dite vous pourrez par le biais d'un menu de sélection choisir entre trois difficultés de jeu différentes, déterminer le nombre de crédits (entre 0 et 6), ou choisir la fonction des trois boutons du joystick qui sont ici utilisés. Converti du jeu d'arcade du même nom, Crack Down est sur la console 16 bits de Sega un jeu bien agréable où l'action reste seule maîtresse.

J'm DESTROY







POUR MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 17
PRIX: 350 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 82%



GYNOUG

Cynoug, c'est l'ange du bien, qui lutte contre les forces du mal. Cynoug, c'est le bienfaiteur de l'humanité au bord de la catastrophe du troisième millénaire. Cynoug, c'est aussi le héros de ce jeu de tir d'un concept tout à fait nouveau, enfin dans sa réalisation, mais nous en reparlerons ultérieurement. Qui a dit que les anges n'ont pas de sexe? Hein, qui a bien pu dire pareille ânerie? Pourquoi cette question? Tout simplement parce que Cynoug, c'est sûr, c'est un mec. Une espèce de baraque tout de muscles vêtu et qui pour ne rien arranger possède



sur chacune de ses omoplates deux superbes ailes, à en faire baver même les plus grands des rapaces de nos régions. Alors oui, si maintenant vous commencez à connaître un peu plus Cynoug, vous n'êtes pas encore au courant de tout. Avant d'ouvrir les débats, comme on dit à l'Assemblée Nationale, présentons quelque peu le jeu. Cynoug est un jeu de tir qui se déroule dans sa plus grande partie selon un scrolling horizontal. Mais j'arrête tout de suite là pour vous signaler qu'à propos de scrolling vous n'allez pas être au bout de vos surprises, des scrollings vous allez en avoir pour votre argent, je vous l'assure, mais nous y reviendrons. Toute l'action se déroule sur un peu moins de dix niveaux, huit semblerait-il mais comme la doc est encore uniquement en Japonais il est assez difficile de le savoir au poil près. Bref, de toutes façons ne vous étonnez de rien, avant de voir la fin du cinquième niveau, il va falloir que vous vous accrochiez fort au joystick, car ce jeu de NCS est loin d'être simple. Totalement inconnu avant sa sortie, ce Shoot'Em Up bien sous tous rapports risque de rester quelque temps dans bien des mémoires, tant sa réalisation est parfaite. C'est d'ailleurs ici que notre exposé prend son envol et attaque aussitôt le point culminant de ce jeu: les scrollings. Alors que dans la plupart des Shoot'Em Ups actuels, on s'étonne de voir des scrollings sinusoïdaux sur plusieurs plans, Cynoug, lui, ricane, parce qu'au niveau des scrollings, c'est carrément balaise, je dirai même plus en ajoutant que c'est très franchement hallucinant. C'est tellement fort qu'il est carrément impossible de décrire de façon réaliste ce qui se passe à l'écran. Juste en deux mots, ça bouge tout le temps, dans tous les sens et à n'importe quel moment. A part le scrolling, tout dans Cynoug est parfait. La maniabilité d'un prince ailé est parfaite, la célérité de son déplacement peut être accentuée de manière considérable par les options qu'il peut engranger au fur et à mesure de son avancée au cours des différents niveaux pour devenir même carrément folle, le nombre de tirs et de vaisseaux ennemis présents simultanément à l'écran est quasi gigantesque, en tout cas je serais bien incapable de les compter dans le feu de l'action, bref avec Cynoug le Shoot'Em Up atteint une de ses apogées. Sélectionnables par le biais d'un menu d'options présent dès la page de présentation, dix-neuf superbes musiques peuvent être écoutées sans que vous soyez obligés de parcourir tous les niveaux du jeu. Enfin, et pour conclure là ce véritable concert d'éloges, un mot un seul, si vous aimez les jeux de tir et même si vous ne les aimez pas, courez vite chez votre revendeur et demandez: «Un Cynoug, s'vous plaît», vous ne serez pas déçu.

J'm DESTROY





MEGADRIVE
93%



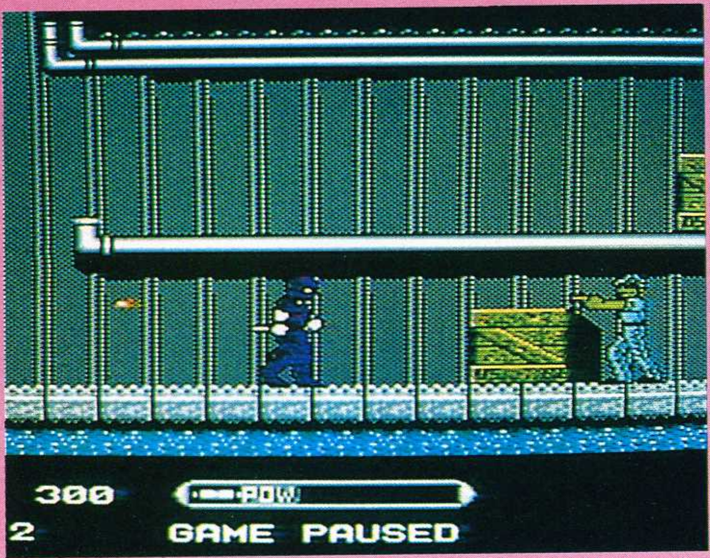
POUR MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: NCS CORP.
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIBILITE: 19
SON: 19
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



WRATH OF THE BLACK MANTA

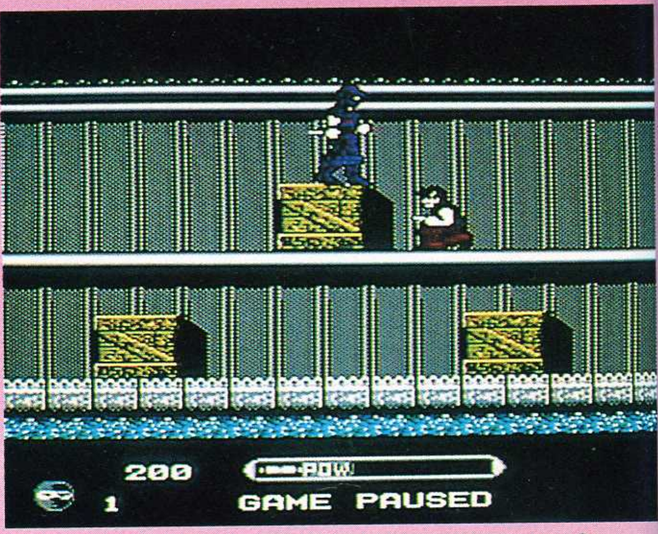
EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 15
MANIABILITE:15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

NINTENDO 75%





La DRAT (Drug Runners And Terrorists), est un réseau spécialisé dans la drogue et le terrorisme comme son nom l'indique, en anglais. Forcément, cela se passe à New York, c'est pas à Paris qu'on verrait des horreurs pareilles! Des crimes en chaîne, des kidnappings en série, la drogue en vente libre, bref l'arsenal habituel des truands et que fait la police? Heureusement un nouvel héros apparaît sous vos doigts: la Mante Noire! C'est pas un jeu Taito pour rien et notre homme possède tenue, techniques de combat, armements et mental nippons - ni mauvais (facile!). Appelons-le par son petit nom, Black Manta va donc, grâce à vous, nettoyer la ville de tous ses truands. Il a piqué une grosse colère après que son vieux Maître vieillissant (exemple de pléonasme) lui ait passé un coup de téléphone pour lui expliquer que New York, ses rues et ses égoûts, sont remplis de gosses kidnappés et que, si cela ne suffisait pas à son courroux, une rumeur de complot carrément international court plus vite qu'un furet. Bon je veux bien reconnaître que le scénario ne brille pas du coté de l'originalité, mais cela n'est pas vraiment grave lorsque le jeu est bien réalisé, ce qui est ici le cas. Les décors sont fluides et beaux, le héros particulièrement souple à gérer, les ennemis variés et puissants, dans la catégorie des jeux aventure/action, il s'agit sans conteste de la meilleure sortie du mois. Pour varier les plaisirs, chaque niveau terminé permet d'obtenir un art de combat différent du précédent. Soit L'art de l'Ombre où un deuxième héros apparaît, soit l'art de l'Anneau de Feu où un cercle de feu entoure BM, soit bien d'autres que je vous laisse découvrir. Si la première mission est réussie, et elle n'est déjà pas facile, BM retourne à Tokyo pour y trouver encore plus d'enfants kidnappés et d'ennemis irréductibles! C'est pas une vie d'être un super-héros! Surtout que le jeu ne tombe pas dans la facilité, tout en restant passionnant, je le précise pour ceux qui l'aurait pas bien compris. Mais si vous êtes des lecteurs de Joystick, c'est pas possible que cela arrive, puisque vous êtes déjà assez malin pour acheter ce journal vraiment génial! MISOJU







PIN-BOT

EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 15
SON: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

NINTENDO
55%





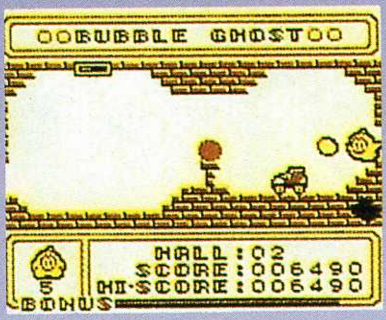
Le succès de la console Nes est tel qu'il est maintenant obligatoire de sortir tout ce qui bouge sur cette machine. Que le jeu soit bon ou mauvais, il a de toutes façons une chance de réaliser un bon score de vente à défaut d'autre chose. Il n'y avait pas de flipper disponible? Qu'à cela ne tienne, en voilà un! A une époque où les salles d'arcade se vident de ces machines au profit des bornes, il semble paradoxal de voir apparaître sur écran vidéo cette race en voie de disparition... Surtout que celui que nous propose Nintendo n'est franchement pas fameux. Des graphismes aussi incertains que flous, des couleurs qui bavent tellement les unes sur les autres que j'ai cru un moment qu'il s'agissait d'un effet voulu qui allait peut-être changer au bout d'un moment, genre une pin-up qui aurait nettoyé la vitre avec son plus beau sourire... Au milieu de l'écran, une galerie de lumières surmontée de cibles vibre au rythme des éclats de couleurs; le flipper parle et explique la situation à chaque moment. En anglais bien évidemment, faut pas rêver. En bas de l'écran, le score et le total des primes gagnées s'affichent entrecoupés d'informations sur la situation générale du jeu. Dans certaines phases, on peut jouer avec plusieurs boules. Le plus étonnant, le plus bizarre et le plus déroutant aussi, est le fait que l'écran de jeu se contracte afin de toujours suivre en même temps et la balle et les flippers. Parfois la balle semble près des flips alors qu'en fait, elle en est assez loin... Ça fait drôle, mais on s'habitue finalement à tout. Allez, un avantage tout de même, voilà un jeu que vont pouvoir utiliser les tout-petits sans venir à tout bout de champ casser les pieds du grand frère - ou de la grande sœur - afin de demander des explications sur le maniement du joystick. A gauche pour le flipper gauche, à droite pour le flipper droit et c'est parti! Maintenant, si la durée de vie de ce jeu est faible, même pour eux, c'est un autre problème... MISOJU

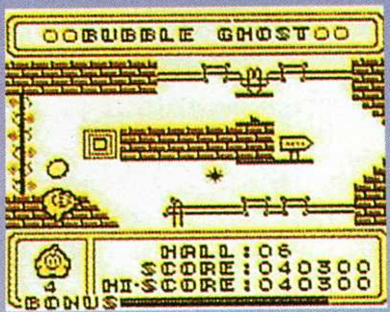


BUBBLE GHOST

EDITEUR: PONY CANYON
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 12
SON: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON

GAMEBOY
68%





Il faut bien avouer que les jeux français sur Gameboy et sur toutes les consoles ne sont pas légion. Alors, lorsqu'on en a un, on le tient et on le garde, mais ne soyons pas aussi tranchés et aussi francs, nous n'avons encore rien vu de cette production presque "made in France» puisque licenciée par Infogrames. Dans Bubble Ghost, vous jouez le rôle d'un petit fantôme qui a vraiment beaucoup de problèmes, puisqu'on lui a demandé de transporter une bulle de savon de salle en salle et comme de ces pièces il y en a plus d'une centaine, les affaires de notre ghost national sont des plus corsées. Enfin, vous verrez comme toujours avec l'habitude tout finira par s'arranger, si vous ne manquez pas de souffle. De souffle, mais pourquoi diantre faut-il avoir du souffle pour diriger une petite bulle de savon lorsqu'on est un fantôme?

Pour la simple et bonne raison que le héros de cette aventure ne possède ni bras, ni jambes, donc le seul moyen qui lui reste pour la faire avancer, cette satanée bulle, c'est de lui souffler dessous. Mais comme vous vous en doutez certainement, des dizaines d'obstacles tels que des pics sortant des murs, des flammes de bougie incandescentes qui réchauffent l'atmosphère et par la même pourront faire éclater la bulle, etc...

Côté réalisation c'est pas mal du tout, certes les graphismes bien que soignés sont loin d'être extraordinaires. Par contre la musique présente tout au long du périple est plutôt sympathique et apporte au jeu un petit air guilleret. Le seul point vraiment noir de Bubble Ghost: c'est l'intérêt du jeu en lui-même qui s'estompe très rapidement au bout de quelques minutes de jeu.

Un jeu qui pourtant s'intègre parfaitement dans la vaste logithèque des jeux sur Gameboy.

J'm DESTROY

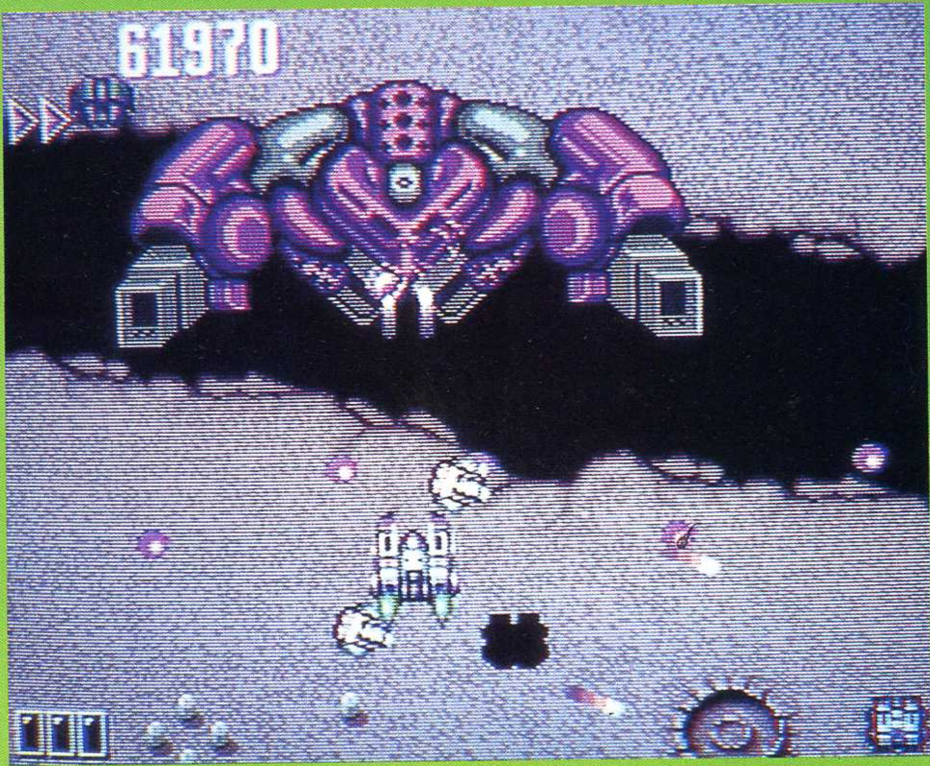


Override

**EDITEUR:
DATA FAST
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 14
PRIX: 350 FRANCS
ENVIRON**

**PC ENGINE
82%**





Un fait assez rare dans le monde des consoles, c'est d'avoir coup sur coup trois jeux de très bonne qualité. Ce mois-ci, nous avons déjà vu Cadash et Jackie Chan qui tous deux sont bien installés dans le top ten des jeux PC Engine. Mais tout cela sans compter Override, qui tout seul de son côté, bon an mal an, se fraye un passage dans sa catégorie: le Shoot'Em Up à scrolling vertical. Difficile sur cette console de se faire une place au soleil, tant le nombre et la qualité des titres dans ce genre de jeu est remarquable.

Je n'aurai qu'à vous citer deux titres pour que tout de suite une connexion synaptique se fasse et déclenche dans votre for intérieur, dans votre moi (ou plutôt dans votre vous) le plus profond et intime, un tilt quasi-électrique, pure émanation de votre subconscient gravitationnel ludico-maniaco-pervers, ces titres les voici les voilà, j'ai nommé: Gunhed et Super Star Soldier. Avouez que venir essayer de chatouiller ces deux maîtres incontestés et que personne ne conteste d'ailleurs (d'où le fait qu'ils soient incontestés), c'est gonflé. Eh bien, figurez-vous mes bien chers frères qu'en ce début d'année 1991, c'est exactement ce qui est en train de se passer, Override arrive. Alors me direz-vous, c'est très bien de délirer sur des supputations jusqu'à présent totalement infondées, mais qu'en est-il réellement? Ce qu'il en est réellement? C'est simple, Override est le jeu qu'on ne peut pas ne pas décrire, tant son architecture est simple et classique. D'après moi, avant de commencer à écrire le scénario de ce Shoot'Em Up, les programmeurs ont parfaitement compris le truc en empruntant à chacun des hits de ce style de jeux les meilleures parties. Ainsi, dans Override, on retrouve le scrolling vertical se déplaçant en plus de droite à gauche et vice-versa pour agrandir l'écran, mais sans toutefois être multi-directionnel, et la possibilité de changer la vitesse de déplacement du vaisseau qu'on dirige, qui étaient dans Image Fight, la vitesse et la rapidité d'animation des divers sprites à l'écran de Gunhed et de Super Star Soldier (mais ne dit-on pas que c'est avec les bons petits plats qu'on fait les meilleurs recettes? Où un truc du genre, je ne sais plus vraiment!). Seule la musique reste un petit peu à l'écart en étant en demi-teinte par rapport au reste de la production. Durant le jeu, évidemment, on retrouve toutes les armes futuristes de terreur qui fleurissent tant dans ces jeux de tir bestiaux. Mais pour les obtenir, c'est pas toujours évident, il faut viser, et viser juste, sur les vaisseaux-bonus qui foncent à travers l'écran à vive allure en se frayant un chemin entre les tirs et les vaisseaux ennemis qui grouillent et fourmillent à l'écran, les options «P» c'est pour augmenter la puissance de feu avant du vaisseau; les autres, celles de couleur, permettront de changer la configuration générale de votre vaisseau, en y ajoutant par exemple des petits modules fixes, ou orbitant autour de vous. Se déroulant sur une dizaine de niveaux d'un graphisme somme toute banal,

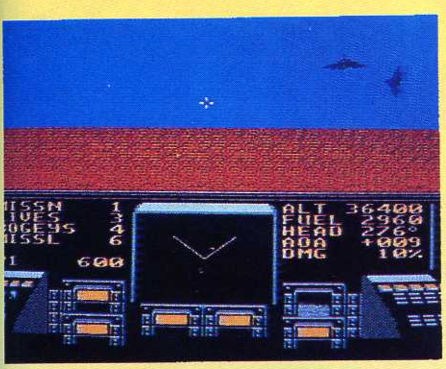


Override est un superbe Shoot'Em Up mené à un rythme d'enfer qui comblera les mordus d'action.

J'm DESTROY



STEALTH A.T.F



Décidement, les jeux pour Nintendo évoluent vers le haut. Pas seulement parce qu'il s'agit d'un simulateur de vol et de combat, mais bien parce que ce jeu est réservé à une race de joueurs au potentiel certain et capable de maîtriser un engin d'un niveau élevé. Car le pilotage d'un avion de combat n'est pas une mince affaire et demande un doigté que les acharnés du tir à outrance ne connaissent, forcément, pas. Le Stealth A.T.F, qui est en réalité le fameux avion furtif dont on a découvert les extraordinaires qualités technologiques dans la guerre du Golfe, est le secret le mieux gardé des Etats-Unis. Parlons de l'avion: sa maniabilité est assez bonne même si elle demande un bon coup de patte, ce qui après tout n'est pas un inconvénient. L'écran coupé en deux comporte dans sa partie inférieure tous les compteurs nécessaires au pilotage et aux attaques. On connaît la mission, le cap suivi, les missiles restants, l'altitude, les réserves de carburant et les avaries subies. Au centre, l'écran radar, couplé avec l'indicateur de visée, ce qui ma foi est bien pratique, indique la présence des avions ennemis bien avant qu'ils n'apparaissent dans le champ de vision du pilote, sur la partie supérieure. On peut tirer soit avec ses canons, soit avec des missiles. Si ces derniers sont particulièrement efficaces, il n'y en a que huit par mission, ce qui est un peu juste, mais il faut bien faire avec. Au cours des affrontements, le pilote peut passer en mode Stealth et ainsi devenir invisible pour les radars ennemis, mais seulement une fois par mission. Ça serait trop facile autrement! En fin de chaque mission réussie, une séquence d'atterrissage tout à fait réaliste vous permet de ramener l'avion à bon port. Ou plutôt à bon aéroport, faut pas jouer avec les mots. Entre chaque mission, vous pouvez regarder votre score gonfler, mais franchement, on aurait pu s'en passer, l'intéret du jeu n'en eusse point été affaibli, c'est dire s'il est bien. Ne manque que le manche à balai, qu'un joystick quel qu'il soit ne remplacera jamais. Mais bon, hormis ce point de détail, on se trouve devant un excellent jeu pour ceux qui aiment ce genre-là. En prime, on peut aussi jouer à deux, l'autre prenant la manette deux et pilotant l'avion ennemi, et des séances de bonus s'incorporent dans les missions. Un jeu à essayer de toute urgence, soit vous le jetez tout de suite, soit vous ne pourrez plus vous en passer. Je sais, cela semble incompatible, et pourtant...

MISOJU

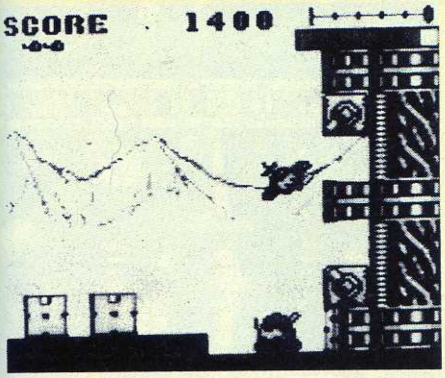
EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 14
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

NINTENDO **70%**





GO! GO! TANK

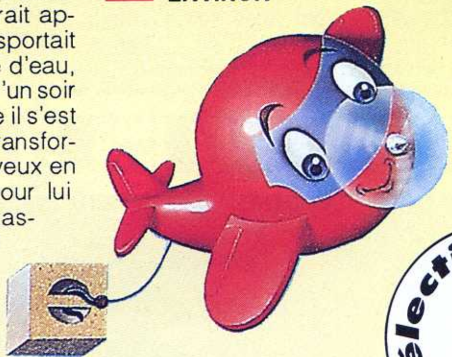


Lorsque le mois dernier je vous disais qu'à chaque nouveauté sur Gameboy il y avait dans la plupart des cas un nouvel éditeur, je n'avais pas tout à fait tort. Une fois de plus, Copya System est une boîte pas franchement très connue, disons tout simplement que cette compagnie japonaise doit encore faire ses preuves avant de rentrer parmi les Top-Guns de l'édition sur console. Enfin, bref, passons et intéressons-nous plutôt à Go! Go! Tank. Contrairement aux apparences, au vu du titre du jeu, cette réalisation n'est absolument pas une histoire de char d'assaut d'une quelconque unité d'attaque. Go! Go! Tank, c'est l'histoire d'un sauvetage. Sur une île remplie d'obstacles, un petit bonhomme borné comme un pygmée en Papouasie ne sait réaliser que quelques mouvements, et pourtant c'est cet homme qu'il vous faut secourir. Aux commandes d'un avion que l'on pourrait apparenter à un Canadair s'il ne transportait pas des blocs de béton à la place d'eau, vous devrez aider notre Robinson d'un soir à sortir de la situation dans laquelle il s'est fourré. Pour ce faire, vous devrez transformer le paysage qui s'offre à ses yeux en déplaçant des blocs de béton pour lui permettre d'escalader les diverses aspérités du terrain. Bien sûr, tout cela ne se fait pas sans mal puisque de nombreux tirs ennemis et une maniabilité plus que douteuse du jeu (le temps de réponse aux commandes et l'inertie de l'appareil étant très importants) entravent la bonne marche de votre mission. Doté de très nombreux niveaux qui apportent à chaque fois un léger plus dans la difficulté par rapport au tableau précédent, Go! Go! se révèle être un jeu original, efficace, mais également très rapidement stressant. Une idée qu'il serait à mon sens intéressant de creuser un peu plus profondément.

J'm DESTROY

EDITEUR: COPYA SYSTEM
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 11
SON: 15
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

GAMEBOY **75%**



Sélection MICROMANIA



GAIARES



Non! N'insistez pas, je ne vous prendrai plus la tête en vous tenant toujours le même discours, en vous ressassant toujours les mêmes histoires... Non, j'ai dit, c'est inutile. Je ne dirai jamais que Gaiares est un jeu de tir à scrolling horizontal, même si c'est la triste vérité, on en a marre, quoi, à la fin. Gaiares, c'est autre chose, une autre approche des choses. C'est heuuu... Comment donc... Ahhh oui... C'est... Je l'ai sur le bout de la langue. Voilà, je la crache ma valda, Gaiares est un subtil jeu de vaisseaux cosmiques lancés à vive allure à travers la galaxie, dans l'espoir de délivrer une planète au bord de l'agonie d'une domination usurpatrice d'une bande d'individus d'une intelligence inférieure tout à fait malveillants, ouf! C'est pas mieux comme ça? Non, c'est vrai, vous avez raison, je ne le ferai plus. Donc, effectivement, revoilà le Shoot'Em Up des familles, dont les Japonais n'ont pas l'air de vouloir se lasser. Si les Japonais ne s'en lassent pas, excusez-moi messieurs, mais nous pauvres Français on en a plus que ras-le-bol de vos jeux peu imaginatifs, mais soyons francs et honnêtes, toujours aussi bien exécutés. Suivant parfaitement cet itinéraire, qu'on dirait tout juste tracé pour lui, Gaiares possède lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près quelques particularités, deux, pour être plus précis, qui lui permettent de se démarquer par rapport aux autres productions sur cette machine. Dès le début des opérations votre croiseur inter-galactique se voit flanqué d'un petit module appelé Woz (est-ce une référence à Steve?), vous permettant de pomper l'énergie des vaisseaux du camp adverse. Une fois la cible repérée, une simple pression sur le bouton C du joystick et hop, l'affaire est dans le sac. L'énergie transmise du module au croiseur par transfert moléculaire de flux magnétiques permet ainsi à ce dernier d'enrichir son armement en bombes, en tirs lasers et en missiles à têtes chercheuses, ce qui est toujours une bonne affaire lorsque les choses se gâtent à l'écran. Si le bouton C sert pour lancement du module, le bouton B pour les tirs "normaux", le bouton A, lui, permet au croiseur inter-galactique de modifier sa vitesse de déplacement répartie en trois paliers différents. Voilà, on en a fini pour les originalités de Gaiares, la suite reste fidèle à tous les jeux de ce genre sur Megadrive. C'est-à-dire: de très bons scrollings différentiels horizontaux, une bonne maniabilité, une bande sonore ambitieuse mais qui pêche par un petit manque de rythme, mais bon, c'est vrai que je n'ai pas l'oreille d'un mélomane averti. Doté d'un graphisme somme toute assez fin et suffisamment varié pour transporter le joueur dans des endroits aussi divers que des cavernes souterraines, des lacs gelés ou des champs d'astéroïdes, Gaiares est un Shoot'Em Up suffisamment difficile pour maintenir à l'affût vos sens pendant quelques jours.

J'm DESTROY







EDITEUR: TELENET JAPAN
DISPONIBILITE: MEGADRIVE JAPONAISE
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 17
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
79%

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

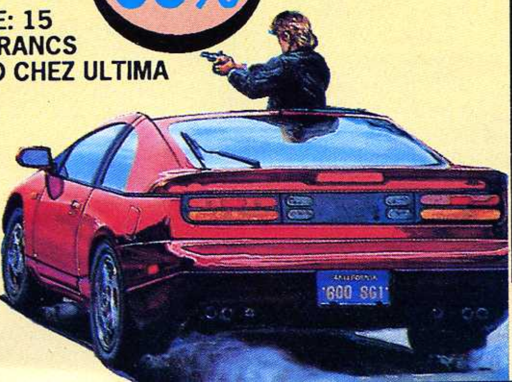


Allez, on ne va pas vous refaire le chapitre sur l'adaptation des jeux purement d'arcade sur PC Engine pour ce jeu de Taito, bien qu'il collerait une fois de plus à merveille à S.C.I. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison, qu'une fois de plus, ce jeu est parfaitement réalisé, que l'ambiance du jeu original (celle de la borne d'arcade) y est admirablement retranscrite, que l'action, que les bruitages, que les graphismes sont une réussite, mais une fois de plus, ce jeu est complètement inintéressant. Certes pendant les quatre ou cinq premières parties, on prend son pied à poursuivre sur une route scrollant à toute vitesse les criminels en fuite, on se plaît à ouvrir le toit ouvrant de la voiture de sport pour laisser échapper la tête et les bras du passager, afin qu'il vise et dégomme son objectif. On est encore complètement en extase devant la rapidité et la fluidité de l'animation, mais après quelques minutes les choses se gâtent. L'œil devient plus difficile, le regard du joueur s'assombrit, ses réflexes deviennent plus affûtés, pour en moins de dix parties revenir à des préoccupations plus sérieuses et nettement plus terre-à-terre. Qu'entends-je par là? Eh bien certainement la même chose que vous. Je veux tout simplement signifier que si Special Criminal Investigation est d'une réalisation tout à fait remarquable, son intérêt au bout d'une dizaine de parties a lui complètement disparu, ce jeu étant bien trop simple. On avait déjà connu ce phénomène avec l'adaptation toujours sur PC Engine de Chase HQ, et on récidive avec la suite: S.C.I. Alors autant que possible, sachez éviter Special Criminal Investigation, à moins que vous ne soyez un fou complètement focalisé sur ce jeu et dans ce cas je ne peux plus rien sur vous.

J'm DESTROY

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
SON: 17
MANIABILITE: 15
PRIX: 450 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA

PC ENGINE
68%



VOLFIED

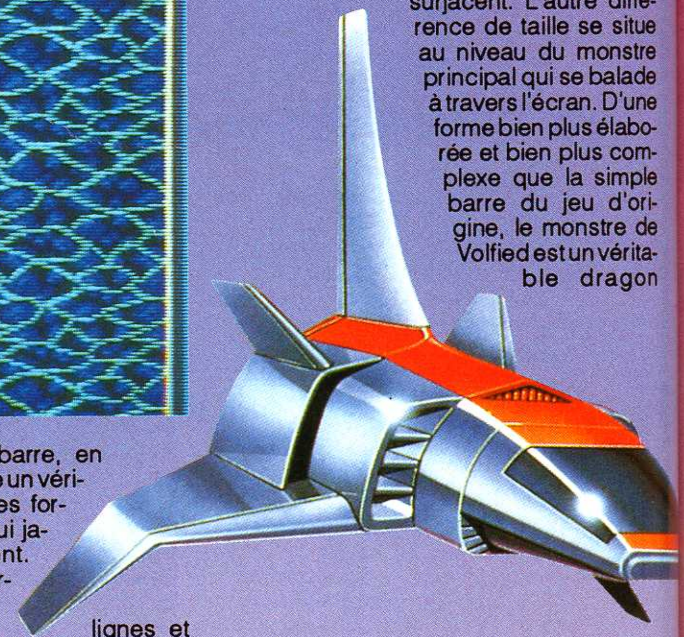
MEGADRIVE
72%

POUR MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 14
SON: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Il y a maintenant quelques années dans les salles de jeu sévissait un jeu d'un style assez novateur, puisqu'il ne s'agissait ni d'un Shoot'Em Up bestial dans lequel il fallait tirer sur tout ce qui bougeait, ni d'un jeu de plateformes comme peuvent l'être Shinobi, Strider ou encore Ghouls'n'Ghosts. Ce jeu s'apellait Qix. Le concept et le but en étaient assez simples. A l'écran une barre se déplaçait, tournoyait dans tous les sens suivant un algorithme déjà prédéfini. Le but fixé était tout simplement d'emprisonner la dite barre, en construisant autour d'elle un véritable complexe de lignes formant des carrés mais qui jamais ne s'entremêlaient. Une fois un certain pourcentage d'écran rempli par votre complexe de lignes et de carrés (75% si mes souvenirs sont intacts (NDLR: ils le sont)), la barre ne pouvait plus se déplacer et restait là, prisonnière sur elle-même à attendre l'explosion finale débouchant au tableau suivant. Bien évidemment, outre la barre centrale, celle sur laquelle est focalisée toute notre attention, plusieurs petites bestioles sournoises se dirigeant la plupart du temps droit sur vous, entrent dans la danse pour donner un des ballets des plus détonnants. Bref dans tout cela, je ne vous ai pas encore parlé de Volfied, qui pourtant devrait être le principal centre d'intérêt de mon discours. Si je ne vous en ai pas encore causé, c'est pour la simple et bonne raison que lorsqu'on connaît Qix, on a plus besoin de beaucoup de commentaires sur Volfied, tant ces jeux sont ressemblants, et pour être tout à fait honnête, je pourrais même dire que ce jeu de Taito est une quasi repompe du célèbre jeu d'arcade. D'un déroulement tout à fait similaire au cours du jeu, les seules différences existant entre ces deux jeux se situent au niveau des options et du graphisme, qui sur Megadrive (heureusement, devrais-je ajouter vu l'année d'origine de ce titre) est nettement plus recherché. Ainsi à la place des deux couleurs traditionnelles des premiers jeux d'arcade la console 16 bits de Sega affiche une bonne partie de sa palette, lorsque un carré est formé au lieu de rester vide, celui-ci se remplit d'une partie de la page écran auparavant cachée par un écran noir surjacent. L'autre différence de taille se situe au niveau du monstre principal qui se balade à travers l'écran. D'une forme bien plus élaborée et bien plus complexe que la simple barre du jeu d'origine, le monstre de Volfied est un véritable dragon d'énergie qui vous réduira en cendres par simple at-touchement. Tout aussi intéressant que la version originale, Volfied est un bon jeu qui n'atteint cependant pas les limites de l'impossible.

J'm DESTROY







SHANGAI II





Tiens, le revoilà celui-là. Certes, ce n'est que pur hasard mais dans ce numéro est également testé sur la console tout juste rivale à la Gamegear, Shangaï sur Lynx. Alors si vous voulez connaître le principe, les règles, le déroulement et l'historique de ce jeu reportez-vous donc au test susnommé, il est en effet inutile de répéter deux fois la même chose. N'êtes-vous pas d'accord? Si, j'en étais sûr. Alors, puisque nous n'avons pas toute la place du monde pour parler de ce jeu, nous allons nous consacrer uniquement aux caractéristiques propres à Shangaï II sur Gamegear, en laissant complètement de côté l'aspect ludique de ce jeu converti ici par Sunsoft. Alors, oui parfaitement, cette version de Shangaï propose quelques options qui jusqu'à présent n'existaient pas dans ce jeu.

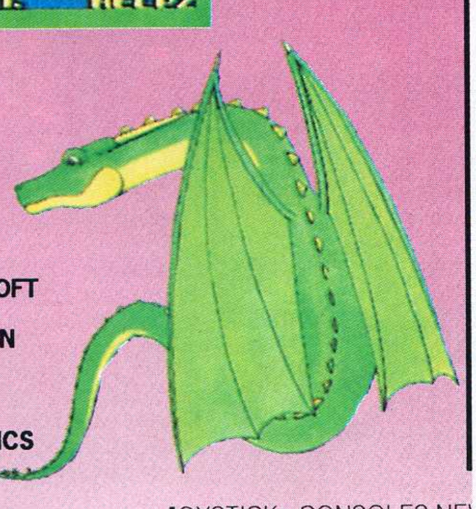
Tout d'abord, trois types de jeu sont à la disposition du joueur, en solitaire, en tournoi (deux joueurs pourront alors se mesurer l'un à l'autre), ou encore en challenge (option dans laquelle, le jeu sera limité dans le temps). Dans un second temps, et cela toujours grâce au menu de sélection, vous pourrez choisir l'une des trois musiques toutes inspirées des meilleures mélodies chinoises, deux niveaux de difficulté ainsi que l'utilisation de deux types de graphismes pour les tuiles (chinois ou européen).

Bref, Shangaï II sur Gamegear est un jeu riche aussi intéressant que sur les autres machines sur lesquelles ce soft a été converti, le seul petit reproche qu'on pourra faire concerne le graphisme qui malheureusement ne permet pas toujours de bien distinguer les diverses hauteurs des tuiles.

J'm DESTROY



GAMEGEAR
90%

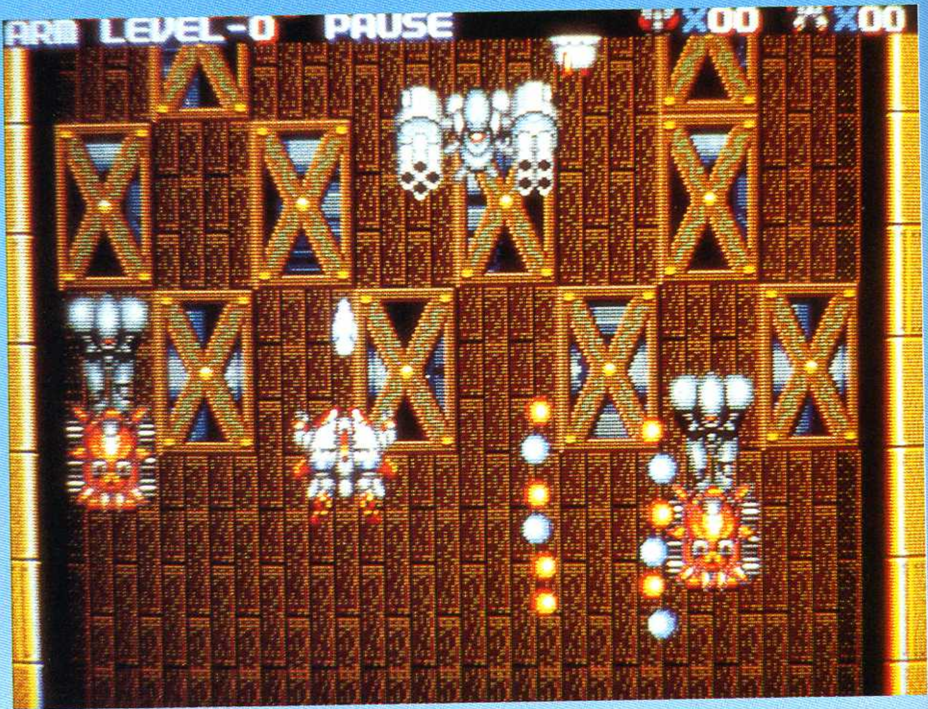


EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME: 14
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
SON: 18
INTERET: 18
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

ALESTE



Demandez à votre revendeur de faire un petit tour du côté du troisième niveau, vous resterez sous le choc. Pas moins de dix scrollings différentiels traçant à tout berzingue pour ce seul niveau! C'est tout aussi beau, tout aussi bien fait, et encore plus agréable à zyeuter que les dessins animés de présentation. Mais bien sûr, et tous les amateurs de Shoot'Em Ups le reconnaîtront, les dessins animés, les scrollings dans tous les sens ne font pas un jeu, il faut quelque chose de plus. Don't panic, ne vous inquiétez pas, ce quelque chose qui permet aux tirs d'être ce qu'ils sont, est également présent dans Aleste. Ainsi, les options de tirs affluent de partout, certaines d'entre elles permettent même au vaisseau de se transformer en trois configurations différentes, chacune contrôlable par le biais des trois boutons de tir A, B ou C. Celle contrôlable avec le bouton A arborera deux superbes petits modules installés de part et d'autre du vaisseau principal. La seconde plus discrète à l'écran n'en est pas moins efficace puisqu'il s'agit d'un rayon laser continu qui saccagera tout sur son passage. La troisième et dernière configuration possible est également la plus simple, un seul et simple



Il faut bien avouer que jusqu'à présent, les jeux de tir verticaux sur Megadrive ne nous avaient pas vraiment tout à fait satisfaits. Seul, Elemental Master réalisé par la même équipe que celle qui nous avait gratifié de l'excellent Thunder Force III sortait du lot de belle manière. Mais tout cela était sans compter avec Aleste. Si Aleste, également connu sous le nom de M.U.S.H.A (Metallic Uniframe Super Hybrid Armor) dans sa version américaine est le Nième jeu du genre sur cette bécane, c'est également l'un des meilleurs, mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs comme on dit dans la campagne et attendons quelques instants avant de juger trop hâtivement. Avant de rentrer dans le vif du sujet et de détruire tout ce qui se présente à l'écran, sachez patienter donc quelques instants, histoire de voir les petits dessins animés tout droit sortis des meilleures productions en la matière du CD Rom de la PC Engine, vous ne serez pas déçu. C'est beau, c'est bien fait et ça fait toujours plaisir de voir que les programmeurs passent du temps à peaufiner tous les aspects extérieurs au jeu proprement dit. Lorsque le mois dernier je vous racontais que la Megadrive n'avait à son actif que des Shoot'Em Ups verticaux ne prenant que les trois quarts de l'écran, c'était une fois de plus sans compter avec Aleste (décidément ce jeu est plutôt surprenant), qui lui utilise toute la surface utilisable pour le jeu, ce qui pour la Megadrive est une première. A part cela, le jeu se déroule de manière tout à fait convaincante. Les sept niveaux auxquels vous aurez affaire pour venir au bout de votre mission sont tout à fait remarquables. Un exemple? vous voulez un exemple? Bon, très bien.

POUR MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: TOPLAN
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 90%

petit tir avant, qu'il est cependant possible, je vous rassure, d'amplifier de multiples façons. Musicalement parlant, Aleste est là encore excellent, cinquante-deux sons différents et seize musiques digitalisées plongeront le joueur dans l'ambiance dévastatrice de ce jeu. Sans constatation possible, Aleste est avec Elemental Master le meilleur jeu de sa catégorie. Un must...

J'm DESTROY

Shoot Again

SHOOT AGAIN PARIS
145 rue de Flandre, 75019 PARIS
Métro Crimée ou Corentin Cariou
Tel: (1) 40.38.02.38. ou (1) 40.34.36.26.
Fax: (1) 40.38.44.83.

SHOOT AGAIN GRENOBLE
Vidéotronic
170 centre commercial Grand Place
1er étage 38100 GRENOBLE
Tel: 76.40.55.44.

A LA RECHERCHE DU PIN'S PERDU

CADEAU

- Pour tout achat d'une cartouche,

Shoot Again vous offre 1 PIN'S.

- Réunissez les 5 PIN'S "Shoot Again" de couleurs différentes et réalisez une collection de prestige.
- Le PIN'S "PERDU" est à découvrir et devra compléter votre collection.

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE (1 MAN.) + 1 JEU + 2 PIN'S		**1290F**
MEGADRIVE JAPONAISE (2 MAN.) +2 JEUX + 2 PIN'S		**1690F**
AFTERBURNER II		349F
AIR DRIVER		299F
ALEX KIDD		299F
ALTERED BEAST		299F
ARROW FLASH		349F
ASSAULT SUIT LEGNOS		299F
ATOMIC ROBOT KID		399F
AXIS		349F
BATMAN		449F
BUDOKAN		449F
COLUMNS		299F
CRACK DOWN	**New**	**349F**
CYBER BALL		299F
DANGEROUS SEED		349F
DARIUS II		449F
DARWIN 4081		299F
DJ BOY		399F
DYNAMITE DUX		399F
ELEMENTAL MASTER		399F
E-SWAT		399F
FATMAN		449F
FINAL BLOW		399F
FORGOTTEN WORLD		349F
GAIN GROUND		299F
GAIARES	**New**	**449F**
GHOSTBUSTERS		349F
GHOULS'N GHOSTS		449F
GOLDEN AXE		349F
GRANADA		349F
HARD DRIVIN'		399F
HEAVY UNIT		399F
HELL FIRE	**Promo**	**349F**
HERZOG ZWEI		299F
HURRICAN		299F
INSECTOR X		399F
JOHN MADDEN A.F		449F
JUNCTION		299F
KLAX		299F
MAGICAL BOY		399F
MOONWALKER		349F
MYSTIC DEFENDER		399F
NEW ZEALAND STORY		399F
(KEN) LAST BATTLE		399F
PHELIOS		399F
POPULOUS		449F
PHANTASY STAR II		499F
RAMBO III		299F
RING SIDE ANGEL		399F
SAME! SAME! SAME!		299F
SHADOW DANCER		399F
SHIKEN MYOH		349F
SOKOBAN		299F
SPACE HARRIER II		349F
STAR CRUISER		299F
STRIDER	**Promo**	**349F**
SUPER HANG-ON		349F
SUPER LEAGUE		349F
SUPER MONACO GP		399F
SUPER REAL BASKET BALL		369F
SUPER SHINOBI		399F
SUPER THUNDERBLADE		299F
TATSUJIN		299F
THUNDER FORCE II		299F
THINDER FORCE III		399F
VOLVIED		299F
WORLD CUP SOCCER		349F
XDR		299F
ZOOM		299F



1290F

Promo du mois DICK TRACY 349F

Nouveautés

ALESTE		449F
AERO BLASTER		419F
DICK TRACY	**Promo**	**349F**
GYNOUG		399F
JOE MONTANA FOOTBALL		419F
MICKEY MOUSE		369F
MONSTER LAIR		419F
SUPER VOLLEY BALL		419F

A paraître dans le mois

AMBITION OF CAESAR		399F
BATTLE GOLFER		399F
KAGEKI		419F
MIDNIGHT RESISTANCE	**Hit**	**449F**
TIGER HELI		419F
WRESTLE BALL		419F
SONIC THE HEDGEHOC	**Hit**	**449F**

Grâce à l'adaptateur Megadrive, jouez à toutes les News en direct du Japon pour 149F seulement.

NEO GEO

NEO GEO + 2 PIN'S	**3990F**
1 MANETTE SUP.	**449F**
BASE BALL STAR PRO	1790F
TOP PLAYER'S GOLF	1790F
RIDING HERO	1790F
CYBER LIP	1790F
NAM 75	1790F
MAGICIAN LORD	1790F
LEAGUE BOWLING	1790F
JOY JOY KID	1790F
SUPER SPY	1790F
NINJA COMBAT	1790F
KING OF MONSTER	1790F
GHOST PILOT	1790F
RAGUY	1790F



3990F

Best of the best

Location : Tarif

	Week End	Semaine	Mois
Console (+1 jeu)	250F	300F	950F
Location jeu	100F	150F	500F
Manette sup.	50F	75F	250F
Memory card (vierge)	20F	30F	100F

CONSOLE NEC

CD ROM		**2990F**
SUPER GRAFX + 1 JEU + 2 PIN'S		**1990F**
AERO BLASTER		349F
AFTER BURNER II		349F
ALDYNES (SG)	**New**	**499F**
ALICE IN WONDERLAND		349F
ALIEN CRUSH		349F
ALTERED BEAST		399F
ALTERED BEAST (CD)		449F
ARMED FORCE		399F
ATOMIC ROBOT-KID		449F
AVENGER		499F
BARUNBA		349F
BASEBALL 89		399F
BATTLE OF BASTILLE (CD)		499F
BATMAN		349F
BATTLE ACE (SG)		399F
WORLD BEACH VOLLEY		299F
BE-BALL		299F
BLODIA		299F
BLOODY WOLF		399F
BLUE BLINK		349F
BOMBER MAN		299F
BREAK-IN		399F
BULLFIGHT		399F
BURNING ANGELS		349F
CADASH	**New**	**349F**
CHAMPION WRESTLER		349F
JACKIE CHAN	**New**	**349F**
CHAN & CHAN		349F
CHASE HQ		399F
CITY HUNTER		399F
CRAZY CARS RACING		349F
CYBER COMBAT POLICE		399F
CYBER CORE		399F
CYBER CROSS		349F
DARIUS PLUS		449F
DEATH BRINGER (CD)		449F
DEEP BLUE		299F
DEVIL CRUSH		349F
DIE HARD		349F
DIGITAL CHAMP		399F
DODGE BALL		399F
DON DO KO DON		399F
DORAMON		349F
DOWN LOAD		349F
DRAGON SPIRIT		299F
DROP ROCK		349F
DRUNKEN MASTER		349F
DUNGEON EXPLORER		399F
ENERGY		349F
F1 CIRCUS		349F
F1 DREAM		399F
F1 PILOT		299F
FANTASIE ZONE		299F
FIGHTING STREET (CD)		499F
FINAL BLASTER		349F
FINAL LAP TWIN		399F
FINAL ZONE II		449F
FIRE POWER WRESTLING		399F
FORMATION SOCCER		349F
GALAGA 88		299F
GHOULS'N'GHOSTS (SG)		499F
GOLDEN AXE (CD)		449F
GOLF BOY		299F
GOMOLA SPEED		349F
GRAND ZORK		449F
GUNHED		399F
SUPER STAR SOLDIER		349F
HEAVY UNIT		399F
HELL EXPLORER		349F
HONEY IN THE SKY		299F
HURICANE		349F
IMAGE FIGHT		349F
JB MURDER CLUB (CD)		499F
KING OF CASINO		349F
KLAX		399F
KNIGHT RIDER		399F
LEGENDARY AXE		399F
LODE RUNNER		299F
MAJHONG		299F
MANIAC PRO WRESTLING		399F
MARCHEN MAZE		349F
SHOW OF MOMOTAROH		349F
SHOW OF MOMOTAROH II		349F
MOTO BIKE		399F
MOTO ROADER		399F
MR HELI		449F
NAXAT OPEN		399F
NECTARIS		399F
NEUTOPIA		399F
NEW ZEALAND STORY		399F
NINJA SPIRIT		349F
NINJA WARRIORS		349F
OPERATION WOLF		349F
ORDYNE		399F
OUT RUN		349F
OVERRIDE	**New**	**349F**
P-47		399F
PAC LAND		299F
PARANOIA		399F
PC KID		399F
POWER LEAGUE BASEBALL III		349F
POWER DRIFT		399F
POWER GOLF		399F
POWER LEAGUE BASEBALL II		349F
PSYCHOCHASER		349F
PUZZNIC		299F
RABIO LEPUS SPECIAL		349F
RAMNA 1/2 (CD)		499F
RASTAN SAGA II		349F
RED ALERT (CD)		499F
ROCK ON		399F
ROM ROM STADIUM (CD)		499F
R-TYPE 1		349F
R-TYPE 2		399F
SHANGHAI		399F
SHANGHAI II (CD)		399F
SHINOBI		399F
SHUBIBI MAN		399F
SIDE ARMS		349F
SIDE ARMS SPECIAL (CD)		499F
SOKOBAN WORLD		299F
SON OF DRACULA		349F
SON SON II		399F
SPACE HARRIER		299F
SPACE INVADER		199F
SPATTERHOUSE		399F
SPIN PAIR		349F
ST DRAGON		349F
STRANGE ZONE		399F
SUPER DARIUS (CD)		499F
SUPER FOOFISH MAN		349F
SUPER SPHINX		449F
SUPER VOLLEY BALL		349F
TALES OF MONSTER PATH		299F
TASTUKO FIGHTER		399F
THUNDER BLADE		349F
TIGER HELI		399F
TIGER ROAD		399F
TOY SPHOP BOY		299F
TRIPLE BATTLE F1		399F
USA PRO BASKETT		399F
VALIS II		449F
VALIS III		499F
VEIGUES		349F
VICTORY RUN		399F
VIGILANTE		349F
VIOLENT SOLDIER		349F
VOLFIED		349F
WAR OF THE DEAD		399F
WATARU		349F
WINNING SHOT		349F
WONDER BOY 2 (CD)		149F
WONDER BOY 2		299F
WONDER BOY 3		499F
WONDER MOMO		349F
WORLD COURT TENNIS		349F
WORLD STADIUM BASEBALL		349F
W RING		299F
XEVIOUS		299F
YAKSA		399F
ZIPANG		299F



Nouveau Console Nec + 2 manettes + quintupleur + 2 Pin's 1290F

A paraître dans le mois

PARASOL STAR		399F
PUZZLE BOY		349F
DEAD MOON		399F
LEGEND OF HERO TONMA	**Hit**	**399F**
MASTER OF MOSTER (CD)		499F
IT CAME FROM THE DESERT (CD)		499F
SHERLOCK HOLMES (CD)		499F
THE MANHOLE (CD)		499F
HELL FIRE (CD)		499F
DOWN LOAD II (CD)		499F
FORGOTTEN WORLD (CD)		499F
HATTRIS		349F
NEW 1943		349F

Service V.P.C., vente par correspondance appelez :
Jean-Charles au (1) 40.34.36.26
Livraison garantie Collisimo en : 48H

la référence consoles

A LA RECHERCHE DU PIN'S PERDU

GAGNEZ UNE NEO GEO + 3 JEUX

- Pour **GAGNER**, présentez ou envoyez par la poste votre collection de 5 Pin's de couleurs différentes à Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 PARIS. Il vous sera alors remis une enveloppe avec l'indication de l'endroit où se trouve le PIN'S perdu et bien évidemment, votre collection de 5 PIN'S de couleurs différentes vous sera restituée. La première personne rapportant le PIN'S perdu, plus sa collection de 5 PIN'S aura gagné une:

Neo-Geo + 3 jeux au choix + 2 manettes

Tous chez Shoot Again et que la quête commence.

■ SUPER FAMICOM

SPECTACULAIRE

Venez la découvrir avec tous les derniers jeux. Démonstration permanente.



BOMBUZAL
POPULOUS
SD GREAT BATTLE
F-ZERO
PILOT WINGS
GRADIUS III
ACTRAISER
FINAL FLIGHT
SUPER MARIO WORLD
HOLE IN ONE
GADOLIN

A paraître

ARTHUR'S QUEST
SUPER R-TYPE
BIG RUN
Y'S III
JELLY BEAN
DARIUS TWIN

Shoot Again
la référenc

■ NINTENDO (N.E.S.)

N.E.S. + 2 PIN'S	690F
N.E.S. LUXE + 2 JEUX + PISTOLET +2 PIN'S	990F



690F

DEMENT 3 jeux 490F { Metal Fight, Silent Assault, Galactic Crusader }

ADVENTURE OF LOLO	330F
BATMAN	430F
BIONIC COMMANDO	430F
BUBBLE BOBBLE	330F
BLADES OF STEEL	360F
BAYOU BILLY	390F
CATLEVANIA	390F
COBRA TRIANGLE	330F
DOUBLE DRIBBLE	360F
DOUBLE DRAGON	390F
DOUBLE DRAGON II	430F
FAXANADU	360F
FESTERS'S QUEST	360F
GOONIES II	360F
GHOST'N'GOBLINS	330F
GRADIUS	330F
DRAGON BALL	390F
LINK (ZELDA II)	390F
LIFE FORCE	360F
LEGEND OF ZELDA	390F
MEGAMAN	360F
RYGAR	360F
RUSH'N'ATTACK	360F
SIMON'S QUEST	390F
SECTION Z	360F
SUPER MARIO	290F
TRACK & FIEL II	390F
TIGER HELI	330F
SILENT SERVICE	360F
MEGAMAN II	430F

A paraître dans le mois

PROBO TECTOR	430F
SNACK RATTLE'N'ROLL	330F
STEALTH ATF	390F
SUPER OFF ROAD	390F

■ SEGA MASTER SYSTEM

SEGA MASTER SYSTEM +1 JEU + 2 PIN'S	749F



749F

PROMO DU MOIS 3 JEUX 599F
GALAXY FORCE, WORLD GAMES, DEAD ANGLE OU SCRAMBLE SPIRIT, AERIAL ASSAULT, DYNAMITE DUX

ACTION FIGHTER	99F
AERIAL ASSAULT	329F
ALEX KIDD 4	329F
ALTERED BEAST	329F
AMERICAN BASEBALL	299F
AMERICAN PRO FOOTBALL	299F
ASSAULT CITY	299F
BASKET BALL NIGHT MARE	299F
BATTLE OUT RUN	329F
BOMBER RAID	299F
CALIFORNIA GAMES	299F
CASINO GAMES	299F
CHASE HQ	329F
CLOUD MASTER	299F
COLUMNS	285F
DEAD ANGLE	299F
DOUBLE DRAGON	329F
DOUBLE HAWK	285F
DYNAMITE DUX	329F
FIRE & FORGET II	329F
GOLDEN AXE	329F
GOLVELLIUS	329F
KENSEIDEN	285F
LORD OF THE SWORD	329F
MIRACLE WARRIOR	399F
OPERATION WOLF	329F
OUT RUN	329F
PARLOUR GAMES	299F
POWER STRIKE	269F
PSYCHO FOX	329F
R-TYPE	329F
RAMBO III	329F
RAMPAGE	299F
RASTAN SAGA	299F
SCRAMBLE SPIRIT	299F
SHINOBI	329F
SLAP SHOT	329F
SPELLCASTER	329F
SUPER MONACO GP	329F
SUPER TENNIS	99F
VIGILANTE	329F
WONDERBOY III	329F
WORLD CUP ITALIA 90	285F
WORLD GAMES	285F

Nouveautés

CYBER SHINOBI	329F
MICKEY MOUSE	329F
SUBMARINE ATTACK	285F
DANA JUNGLE FIGHTER	285F

A paraître dans le mois

DICK TRACY	329F
GHOUL'S'N GHOSTS	329F
STRIDER	329F

■ CLUB D'ECHANGE

• NEC • NINTENDO • NEO GEO • SEGA

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

GENIAL
199F
Votre carte Club personnalisée et numérotée, vous donnera droit à :

- 1 pin's Shoot Again
- 1 Tee-Shirt Shoot Again
- 1 an de garantie sur toutes les cartouches
- Votre premier échange gratuit

Pour tous renseignements, contactez Jean-Charles au (1)40.34.36.26.

Fonctionnement du club d'échange:

SEGA MASTER SYSTEM
1 jeu contre 1 jeu + 75F
ou 1 jeu contre 2 jeux

MEGADRIVE
1 jeu contre 1 jeu + 100F
ou 1 jeu contre 2 jeux

NINTENDO
1 jeu contre 1 jeu + 75F
ou 1 jeu contre 2 jeux

GAMEGEAR
1 jeu contre 1 jeu + 60F

GAMEBOY
1 jeu contre 1 jeu + 50F
ou 1 jeu contre 2 jeux

NEC
1 jeu contre 1 jeu + 80F
ou 1 jeu contre 2 jeux.

NEO GEO
1 jeu contre 1 jeu + 500F

Sous réserve de matériel en bon état.

SUPER!!!
SHOOT AGAIN
OUVRE UN NOUVEAU MAGASIN A GRENOBLE, DANS LA PLUS GRANDE SALLE D'ARCADE DE FRANCE

LINE 500

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADES CHEZ VOUS, SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE!

- ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA
- ACCEPTE LES CONSOLES NEC
- ACCEPTE LA MEGADRIVE
- BORNE UNIQUEMENT RESERVE A LA VENTE.
- LOCATION DES JEUX JAMMA 500F./MOIS

12990F



Line 500 PRESTIGE

GAME BOY

GAMEBOY + TETRIS + 2 PIN'S 590F

590F



ALLEWAY		235F
AMAZING PENGUIN		235F
ALIEN HEIANKO		135F
BATTLE PING PONG		235F
BATTLE BULL		235F
BEACH VOLLEY		235F
BLODIA		235F
BOXING		235F
BUBBLE GHOST		235F
BUGS BUNNY		235F
BURAI FIGHTER		235F
COSMO TANK		235F
DR MARIO		235F
DRAGON TAIL		235F
DUCK TALES	New	235F
F1 BOY		235F
FINAL FANTASY LEGEND		235F
F1 RACE		235F
FLIPULL		235F
FORTRESS OF FEAR		235F
GODZILLA		235F
GO! GO! TANK!		235F
GOLF		235F
KLAX		235F
LOCK'N CHASE		235F
LUNAR LANDER		235F
MASTER KARATEKA		235F
MERCENARY FORCE		235F
MICKEY MOUSE		235F
NEMESIS		235F
NORTH STAR KEN		235F
PAPER BOY		235F
PITMAN		235F
POWER RACER		235F
PRO WRESTLER		235F
QUARTH		235F
SIDE POCKET		235F
SPACE INVADERS		235F
BEETLE JUICE	New	235F
CHESS MASTER	New	235F
DRAGON'S LAIR	New	235F
DAYS OF THUNDER	New	235F
R-TYPE	New	235F
GREMLINS II	New	235F
CONTRA	New	235F
DOUBLE DRAGON		235F
BALLOON KID		235F
SPIDER MAN		235F
GHOSTBUSTERS II		235F
BOULDER DASH		235F
SKATE OR DIE		235F
GARGOYLE'S QUEST		235F

A paraître

IN YOUR FACE	235F
HUNT FOR RED OCTOBER	235F
KID NICKY	235F
MICKEY MOUSE II	235F
MONSTER TRUCK	235F
PAC-MAN	235F
SOCCER MANIA	235F
TWIN BEE	235F

ACCESSOIRES

LIGHT BOY	265F
SACOCHE DYNA	270F
GAME BAG (NOIR • GRIS • ARGENT)	99F

TOP 5 par console

MEGADRIVE	GYNOUG MICKEY MOUSE STRIDER HEAVY UNIT CRACK DOWN
CORE GRAFX	JACKIE CHAN VIOLENT SOLDIER CADASH OVERRIDE S.C.I
NEO GEO	BASEBALL STAR MAGICIAN LORD CYBER-LIP NAM-75 RIDING HERO
GAMEBOY	T.M.N.T BATMAN DUCKTALES DRAGON'S LAIR GREMLINS II
SEGA M.S.	MICKEY MOUSE WORLD CUP ITALIA 90 DOUBLE DRAGON SHINOBI AERIAL ASSAULT
NINTENDO	MEGAMAN II T.M.N.T PUNCH OUT SUPER MARIO BROSS II ZELDA II

consoles

GAMEGEAR

GAMEGEAR + 2 PIN'S 1290F

GAMEGEAR + 2 PIN'S + 1 JEU 1390F



1290F

SUPER MONACO GP	299F
COLUMNS	249F
G-LOC	299F
WONDER BOY	299F
SHANGHAI II	249F
SOKOBAN	249F
PENGO	249F
DRAGON CRYSTAL	249F

A paraître

PSYCHIC WORLD	299F
WOODY POP	299F
CINETIC CONNECTION	299F
MICKEY MOUSE	299F
SHINOBI	349F
SUPER GOLF	299F
FORBIDDEN CITY	299F

PC ENGINE GT

PC ENGINE GT + 1 JEU + 2 PIN'S 2990F

La puissance NEC entre vos mains.

2990F

Venez découvrir la "Rolls" des portables, compatible avec les jeux de la CoreGrafx.



COLLECTIONNEZ LES PIN'S SHOOT AGAIN

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port*	+
Total à payer *27F par jeu • 80F par console	

Réglement je joins :
❑ C.B. ❑ CCP ❑ Chèque Bancaire
❑ Mandat ❑ Contre Remboursement + 59F.

BON DE COMMANDE

à retourner à Shoot Again - 145 rue de Flandre - 75019 PARIS

Nom : ____
Prénom : ____
Adresse : ____
C.P. : ____
Ville : ____
Tél : ____

Carte Bleue n°

Date d'expiration: ___/___/_____

Signature:

Précisez le type de votre console de jeux :
❑ Core Grafx
❑ Super Grafx
❑ Megadrive
❑ Nintendo
❑ Gameboy
❑ Super Famicom
❑ PC Engine GT
❑ Master System
❑ Gamegear

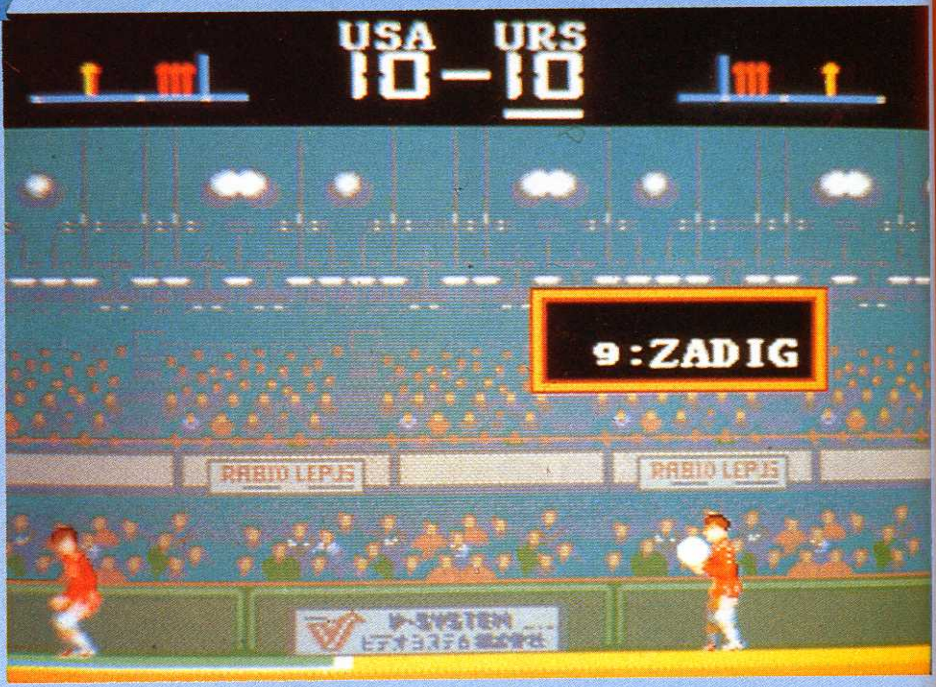
*Les marques SNK, NINTENDO, SEGA, NEC et LINE 500 sont des marques déposées - Offre dans la limite des stocks disponibles - Shoot Again se réserve le droit de modifier, les prix sans préavis.

SUPER Volley ball

POUR MEGADRIVE FRANCAISE ET JAPONAISE CARTOUCHE AMERICAINE
EDITEUR: VIDEO SYSTEM
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
SON: 14
MANIABILITE: 18
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE 85%





Sélection MICROMANIA

Et c'est reparti pour un tour (de terrain assurément!). Après les diverses simulations de Football américain (dont un test est également présent dans ces quelques pages), de baseball, de basketball, de soccer (notre football à nous), c'est maintenant autour du volley-ball d'être converti sur Megadrive. Et d'où nous vient cette simulation, je vous le donne en mille? Une fois n'est pas coutume, elle provient des USA. A ce sujet c'est d'ailleurs la première fois qu'un jeu est distribué sur le marché américain avant de l'être sur le marché français. Mais là n'est pas notre propos aujourd'hui. Si vous vous intéressez quelque peu aux machines qui ne sont pas les vôtres, vous devriez certainement savoir que ce jeu de Video System, dont c'est le premier titre sur la console 16 bits de Sega, existe également sur PC Engine et qu'il demeure avec le tennis sur cette dernière une des meilleures simulations sportives.
Alors, qu'en est-il sur Megadrive? Eh bien, sur Megadrive c'est exactement la même chose, puisqu'on retrouve tous les ingrédients qui font de ce jeu le hit qu'il est. Ainsi, avant le début du match, il vous sera possible de sélectionner l'une des huit équipes disponibles, parmi les plus côtées et les plus prisées du monde. Une fois cette petite manipulation effectuée, les débats sportifs peuvent enfin commencer. Pour désarçonner l'adversaire et lui en mettre plein la gueule, plusieurs types de services et techniques propres au volleyball sont envisageables. Avec Super Volley Ball, vous bénéficierez de quatre services différents; plus de problèmes donc pour réaliser un service «balancier», «flottant», «à la cuillère» ou «smatché» (à coup sûr les plus efficaces lorsqu'on sait exactement quand et comment les frapper) car ici il suffit d'attendre que la balle vire au rouge pour la frapper. Cette technique de coloriage de la balle est également utilisée pour savoir à quel instant il faut frapper la balle pour la mettre hors de portée de l'équipe adverse, et au vu des sept attaques différentes (smatch long ou court, attaque aux trois mètres, quéquette, smatch en second, courte, et attaque en croix) que propose Super Volley Ball, cela n'est vraiment pas de trop. Au cours d'un match, vous aurez tout le loisir de changer l'un où l'autre de vos joueurs, si celui-ci ne vous donne pas entière satisfaction.
Enfin, à la fin de la partie, que vous soyez gagnant ou perdant, une série de statistiques vous permettra de savoir dans quel compartiment du jeu vous aurez été le meilleur. Cette possibilité permet entre autres de mieux apprécier votre degré d'efficacité dans vos divers mouvements. Graphiquement parlant extrêmement beau, puisque suivant les dessins de la version d'arcade, Super Volley Ball étonne surtout par la qualité de l'animation des joueurs sur le terrain. D'une maniabilité sans anicroches, cette simulation sportive pouvant se jouer à deux est captivante bien que parfois un peu répétitive.
J'm DESTROY

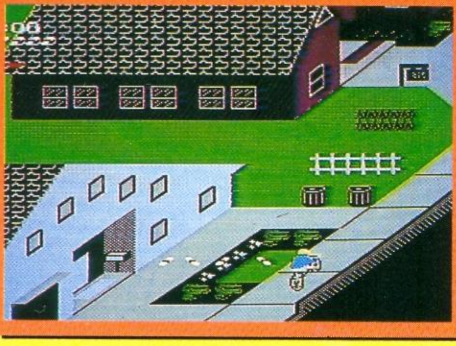


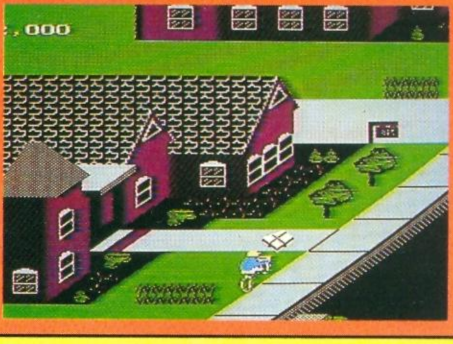
PAPERBOY

A part quelques inconditionnels qui ne lisent que les tests concernant leur machine Nintendo et rien d'autre tant ils sont fanatisés, tout le reste du monde connaît Paperboy, le jeune cyclard livreur de journaux six jours sur sept qui doit affronter les mille dangers d'une cité typiquement américaine. En voici donc la version Nintendo qui s'avère être plutôt agréable en fonction d'un jeu qui n'est plus de toute première jeunesse, car sorti depuis fort longtemps aux USA. Mais bon, faut pas jouer les stars et s'offusquer chaque fois que sort un jeu qui ne révolutionne pas le paysage de nos écrans ludiques. Surtout que Paperboy est drôle, amusant et agréable à jouer; bien sûr, les motivations psychologiques semblent absentes et personne n'ambitionnerait comme carrière de devenir livreur, même de journaux, m'enfin on s'amuse bien en essayant de viser les boîtes aux lettres des abonnés sans casser leurs carreaux et en essayant d'éviter chiens hurlants, tondeuses à gazon version massacre à la tronçonneuse, pneus fous, mini-tornades venues directement du triangle des Bermudes, etc, etc... Je vous raconte pas tout, mais si vous êtes abonnés à Joystick – la vache, quelle idée de cadeau démente! – imaginez que peut-être, il vous arrive livré comme ça.

J'm DESTROY







EDITEUR: MINDSCAPE
MANIABILITE:14
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
SON: 15
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

NINTENDO 70%



STAR CRUISER

A lors que la plupart des jeux sur Megadrive sont des jeux de tir ou des jeux de plateforme, Star Cruiser tranche littéralement par rapport à ces productions. En effet, ce jeu de NCS n'est rien de plus qu'un jeu d'aventure d'un style assez nouveau, il est vrai, puisque dans Star Cruiser vous vous retrouvez dans la peau d'un commandant de navire intergalactique transformé pour l'occasion en un véritable char d'assaut qui peut en fonction du terrain voler dans les différentes couches de la stratosphère ou s'enfoncer dans les méandres d'un complexe futuriste entièrement réalisé en 3-D faces pleines.

A ce sujet, il est d'ailleurs assez intéressant de noter que Star Cruiser est le second soft sur Megadrive, après Hard Drivin', à utiliser cette technique de représentation graphique.

Comme ce jeu n'est pour l'instant disponible que sur la Megadrive d'importation parallèle, toutes les commandes et tous les textes sont en Japonais. Eh oui, une fois de plus le Nippon frappe encore, et c'est vraiment très dommage car si les graphismes de Star Cruiser ne semblent pas vraiment impressionnants (mais avec ce style de représentation graphique, on ne peut jamais avoir de dessins très fouillés), l'intérêt semblait lui être présent. Mais, il est vrai que la langue est un obstacle de taille à la bonne compréhension de cette réalisation. Une fois de plus, on ne pourra que regretter la non-commercia-lisation officielle du moins pour l'instant d'une version dans une langue un peu moins barbare (scusez-moi m'sieurs les Japs, mais votre langue, elle est vraiment pas facile à comprendre!).

J'm DESTROY

MEGADRIVE 40%

POUR MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR: NCS
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
SON: 17
JAPONAIS: 20
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





NEO GEO
80%

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 18
SON: 20
REALISME: 19
PRIX: 2000 FRANCS ENVIRON (IT'S A BARGAIN!)



Une fois de plus, SNK frappe fort. Après Baseball Star Professionnal et Top Player Golf voici, sur les dix jeux disponibles à l'heure actuelle sur la Neo Geo, la troisième simulation de sport. Bien moins éprouvant que le premier mais tout aussi relaxant et distrayant que le second, le bowling est maintenant considéré par beaucoup comme un sport à part entière. Et c'est tant mieux, parce qu'une fois de plus la société japonaise détentrice de la console la plus chère du monde avec les jeux les plus chers du monde, nous gratifie d'un jeu tout à fait spectaculaire. Après une présentation comportant les toutes dernières routines en matière d'étirement et de rotation de sprites doublée d'une musique canon, un menu de sélection vous permet de choisir votre joueur. Au nombre de deux, un droitier et un gaucher, ces bowlingueurs (excusez-moi, mais je n'ai aucune idée sur leur dénomination officielle) en herbe, pourront choisir avant de partir pour une compétition complètement folle, l'une des sept boules, toutes de poids différent, qui sont ici proposées. Avouons-le, au début l'utilité de ce choix ne se fait pas vraiment ressentir, mais dès qu'on commence à un peu mieux "sentir" le jeu, un bon choix devient quasiment impératif pour réussir Strike sur Strike.

Outre le choix des boules, League Bowling vous permet également de déterminer la force et l'effet que vous désirez mettre. Ces deux choix s'effectuent de la manière la plus simple qui soit, puisqu'une jauge qu'il faudra arrêter au bon moment permet leur mise en branle. Du coté de la réalisation, une fois de plus et cela n'est guère étonnant lorsqu'il s'agit de la Neo Geo, tout est parfait.

Au moment du lancé, le "bowlingueur" est d'une fluidité étonnante, la boule en fonction de sa proximité diminue ou augmente de volume permettant d'atteindre un réalisme tout à fait surprenant. Et quand je vous aurai dit que les bruitages, digitalisés comme de bien entendu, sont impeccables, on n'aura vraiment plus aucun doute sur les capacités de la Neo Geo en effets spéciaux.

Mettre la musique à fond est pour les oreilles un régal, un véritable nectar que seule cette machine est capable d'assurer, bien qu'avec la Super Famicom...

Pour noircir ce tableau qui jusqu'alors est idyllique, un seul petit point de détail: l'intérêt même de ce jeu s'estompe très rapidement. Pour devenir pratiquement nul au bout d'une semaine de parties successives.

Un jeu qu'il vaut mieux louer qu'acheter, mais n'est-ce pas le lot de tous les jeux sur cette bécane?

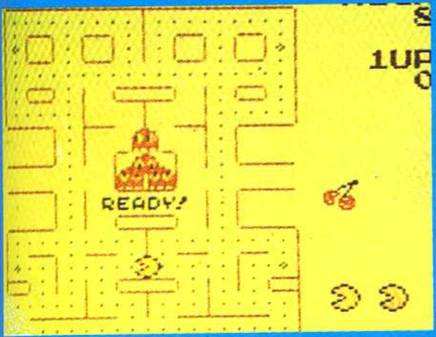
J'm DESTROY



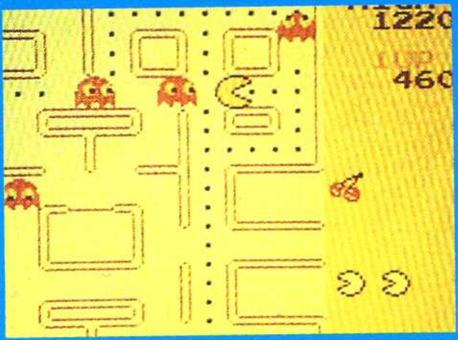
PAC-MAN

EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
SON: 18
MANIABILITE: 19
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

GAMEBOY 75%







Ne vous inquiétez pas, je ne vais pas vous faire un cours historique récapitulant tous les épisodes mouvementés de la vie de cet enzyme Glouton, je pense que la place me manquerait. Lorsqu'on teste un jeu comme peut l'être Pac-Man, on est toujours aussi embarrassé. D'une part parce qu'on sait pertinem-ment que la réalisation ne peut pas être extraordinaire, vu que la version originale de ce jeu est loin d'être gigantesque. Et d'autre part, on ne sait pas trop quelle note finale lui attribuer, car Pac-Man, on aime ou on n'aime pas. Alors, autant vous mettre au parfum tout de suite, moi, Pac-Man, j'adore ça. J'ai toujours aimé diriger le petit personnage bouffeur de Pac-Gommes, j'ai toujours apprécié le fait de courir à travers les niveaux, d'éviter les fantômes lancés à ma poursuite. Je me suis toujours régalé en écoutant les petits sons qui sortaient de la borne d'arcade, en avalant les pastilles dispersées tout au long des différents niveaux de Pac-Man. Mais cette version sur Gameboy, qu'en est-il exactement? Eh bien, mes très chers camarades, elle est une fois de plus sur la console portable de Nintendo, tout à fait remarquable. Les bruitages pendant le jeu restent fidèles à la version originale, les graphismes, bien que sans couleurs là encore, ne tranchent pas du tout avec ce qu'on connaissait de ce jeu, la seule petite modification apportée ici, c'est que l'écran est animé d'un scrolling multi-directionnel, pour rendre la surface de jeu plus importante. Voilà, maintenant vous savez à peu près à quoi vous en tenir avecPac-Man sur Game-boy. Quant à moi, je vous laisse quelques instants, pour continuer ma partie.

Sélection MICROMANIA

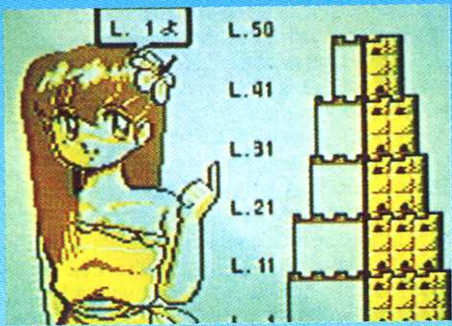
J'm DESTROY

PRI PRI



En général la première chose à laquelle je fais attention lorsque je découvre la boîte d'un jeu que je ne connais pas est de regarder le nom de l'éditeur, et dans ce cas précis celui-ci ne nous est pas totalement inconnu puisqu'il s'agit de Sunsoft, qui édite entre autres des jeux comme Batman ou comme Gremlins II dont les mérites respectifs ne sont plus à faire. Ce coup-ci, Sunsoft change complètement de sujet et laisse tomber les jeux de plateforme dans lesquels il fallait tirer partout, pour se consacrer à un autre domaine du jeu vidéo, le jeu de réflexion graphique, le genre de jeu que caractérise si bien Pitman. Dans Pri Pri vous jouez le rôle d'une espèce de guerrier à la mine barbare tout droit sorti des meilleurs moments de la Guerre du Feu, parti à la recherche de la princesse de sa région. Emprisonnée dans une tour comportant une cinquantaine d'étages, cette princesse n'attend que votre venue pour se jeter à votre cou. Mais ces cinquante étages, mes amis, je vous assure que vous allez les voir passer, parce qu'à chaque fois c'est une véritable prise de tête. Il faut savoir quand passer par une porte, quand en ressortir, détruire certaines pierres pour ouvrir passages et trappes, faire gaffe aux divers monstres gardant chaque étage, bref pour sortir de cette tour et pour retrouver votre princesse, vous allez en baver. Alors, même si les graphismes de ce jeu de Sunsoft sont plutôt agréables, même si le ton donné par la musique dynamise un petit peu le tout, on est tout de même un peu déçu par l'ambiance générale de Pri Pri.

J'm DESTROY



EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 14
SON: 16
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY 70%

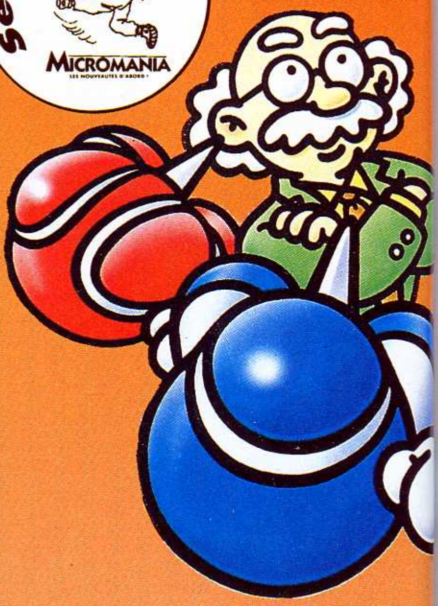


TWIN BEE









Rares sont les Shoot'Em Up sur Gameboy, Cependant Twin Bee fait partie de ceux-là. Alors qu'en général sur les consoles de table ce genre de jeu pullule comme les puces sur le dos d'un chien égaré, sur la petite console LCD de Nintendo ils sont pour le moins assez peu fréquents. A cela plusieurs explications. Premièrement, et ça personne ne pourra le nier, la Gameboy ne possède qu'une très faible partie des capacités techniques des autres machines, aussi bien portables que de table. Deuxièmement, et là encore tout le monde sera d'accord, pour qu'un jeu de tir soit intéressant, il faut qu'à l'écran il y ait un grand nombre de sprites, de vaisseaux à dégommer. Enfin, il faut encore que l'action soit rapide, que tout se déplace de manière souple, que le jeu ne souffre pas d'une trop grande imprécision au niveau des décors et des animations. Bref, réaliser un jeu de tir à scrolling vertical comme peut l'être Twin Bee sur Gameboy est une opération très délicate.

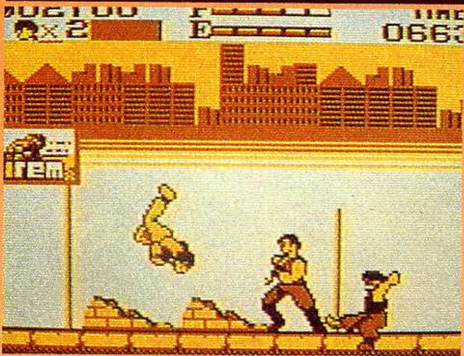
Cependant lorsqu'on connaît le nom de l'éditeur de ce jeu, Konami, on se sent tout de suite un peu plus rassuré quant à son déroulement. Effectivement, Twin Bee est de manière générale tout à fait honorable. Ainsi, on retrouve dans ce jeu la plupart des ingrédients vus un peu plus haut. Le seul défaut que l'on pourrait trouver à Twin Bee est très certainement le manque de visibilité, tout aussi bien au niveau de ses propres tirs qu'au niveau des tirs ennemis. Enfin, je vous rassure tout de suite si vous possédez un Light Boy, celle-ci s'améliore de beaucoup. Se déroulant au cours de six stages, tous conclus par les traditionnels monstres bien connus des amateurs de Shoot'Em Ups, ce jeu de Konami est un bon divertissement.

J'm DESTROY

EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

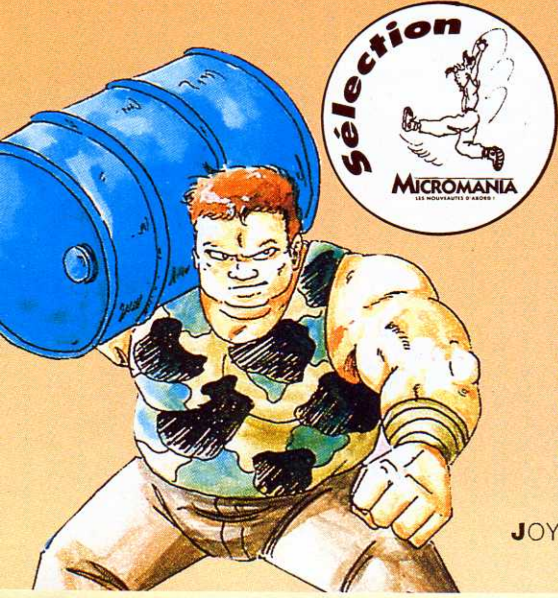
GAMEBOY **78%**

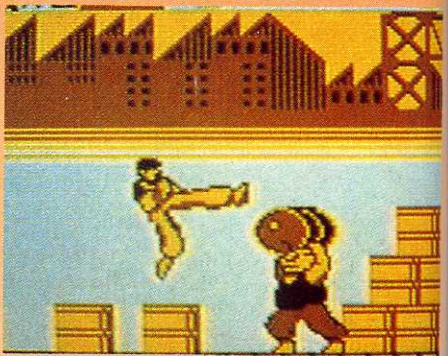
SPARTANX



Tout nouveau venu dans la logithèque de la Gameboy, SpartanX est le dernier jeu de la firme Irem. Sans être absolument génial dans son scénario, puisque SpartanX est un jeu de baston doublé d'un jeu de plateau, ressemblant à deux grosses gouttes d'eau près à Double Dragon, il n'en est pas moins intéressant. Mais jugez plutôt. Une fois de plus, et comme bien (trop) souvent avec les jeux sur consoles japonaises, la documentation fournie à l'intérieur de la jaquette est en langue nipponne, alors ne vous attendez pas à ce que je conte l'histoire de SpartanX, je ne m'y risquerai pas, ma traduction serait pure imagination. En fait, tout ce que je pense réellement vous dire, c'est que lorsqu'on commence à jouer, on se rend vite compte que pas mal de personnes vous en veulent, au vu des dizaines d'ennemis qui vous foncent dessus tête baissée. Dès les premières minutes de jeu on est fixé par ce jeu d'Irem qui comporte en tout cinq niveaux scrollant horizontalement. Il faut taper des poings et des pieds, éviter les pièges mortels qui se dresseront sur votre passage et surtout, pour espérer passer au niveau supérieur, il faudra éliminer tout ce qui pourrait enrayer votre percée. Du coté de la réalisation, pas grand chose de grave à reprocher à SpartanX, les décors du fond tout à fait bien dessinés quoique que pas très fouillés scrollent parfaitement et la musique stéréo est tout à fait sympathique. Bref, ce soft est comme vous pouvez le constater très correctement fait, la seule petite ombre au tableau concerne la maniabilité, qui, du fait de la multitude des attitudes du héros n'est pas toujours à la hauteur. Moins bon que Double Dragon, SpartanX demeure cependant un jeu bien agréable.

J'm DESTROY





EDITEUR: IREM
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 15
SON: 17
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

GAMEBOY **80%**

HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne
Tél. : (1) 48 25 39 83 - Fax : (1) 46 05 75 09
Métro : Boulogne Jean Jaurès

MEGADRIVE + 1 JEU
1 290 F

NEO GEO + 1 JEU
TÉL.

SUPER FAMICOM
DISPO. ET PRIX
TÉL : 48.25.39.83

IVE ... MEGADRIVE ... MEGADRIVE ... MEGADR

MEGADRIVE + 2 JEUX	1 490 F	FIRE SHARK	375 F	POPULOUS	375 F	**NEWS**		RING SIDE ANGEL	395 F
ARCADE POWER STICK	375 F	FORGOTTEN WORLD	395 F	RAMBO III	345 F	BUSTER DOUGLAS	365 F	WONDER BOY	395 F
CONTROL PAD	169 F	GHOSTBUSTERS	345 F	RASTAN SAGA 2	365 F	BURAI FIGHTER	345 F	DARIUS 2	450 F
		GHOULS & GHOSTS	395 F	R.C. GRAND PRIX	295 F	ELEMENTAL MASTER	395 F	GAIRES	450 F
AFTERBURNER II	365 F	GOLDEN AXE	345 F	REVENGE OF SHINOBI	365 F	DANDO	395 F	HARD DRIVING	395 F
AIR DIVER	345 F	GRANADA X	395 F	SHADOW DANCER	375 F	DEATH BY STEEL	395 F	HEAVY UNIT	450 F
ALEX KIDD	295 F	HELLFIRE	395 F	SOBOKAN	395 F	DANGEROUS SEED	395 F	MAGICAL HOT	365 F
ARROW FLASH	395 F	HERZOG FREI	295 F	SPACE HARRIER 2	295 F	WRESLE WAR	375 F	ALESTE	395 F
ARNOLD PALMER GOLF	395 F	INSECTOR X	395 F	STRIDER	375 F	SHOVE IT	345 F	SUPER VOLLEYBALL	375 F
BATMAN	365 F	JOHN MADEN FOOTBALL	395 F	SUPER HANG ON	345 F	TRAMPOLINE TERROR	365 F	ROAD BUSTER	375 F
BURNING FORCE	375 F	KA.GE.KI	395 F	SUPER HYDLIDE	495 F	SHADOW BLASTER	395 F	BUBBLE BUBBLE	375 F
COLUMNS	245 F	KLAX	395 F	SUPER THUNDERBLADE	295 F	STAR CRUISER	375 F	GAIN GROUND	395 F
CRACKDOWN	395 F	LAST BATTLE	365 F	SUPER MONACO	375 F	ATOMIC ROBO KIDD	395 F	AERO BLASTER	TÉL.
CURSE	295 F	LAZORDA BASEBALL	450 F	SWORD OF VERMILLON	595 F	MAPPY LAND	395 F	SUPER AIR WOOLF	TÉL.
CYBERBALL	345 F	LEYNOS	375 F	TATSUJIN	295 F	TARGET EARTH	395 F	MIDNIGHT RESISTANCE	TÉL.
DARWIN 4081	295 F	MICKEY	365 F	TECHNO COP.	395 F	BATTLE SQUADRON	375 F	MASTER OF WEAPON	TÉL.
D J BOY	345 F	MOONWALKER	345 F	THUNDER FORCE 2	295 F	LAKERS V CELTIC	395 F	GYNOVY	TÉL.
DYNAMITE DUKE	365 F	MYSTIC DEFENDER	395 F	THUNDER FORCE 3	395 F	CRIME TRAVELLER	395 F	VOLFIEF	TÉL.
E. SWAT	345 F	PAT RILEY BASKETT	345 F	WHIP RUSH	345 F	STORMLORD	395 F	GAIARES	TÉL.
FATMAN	395 F	PHANTASY STAR 2	495 F	WORLD CUP SOCCER	295 F	DICK TRACY	375 F	GYNOUG	TÉL.
FINAL ZONE	395 F	PHELIOS	345 F	ZOOM	245 F	JOE MONTANA FOOT	375 F	ALISIA DRAGON	TÉL.

NEO GEO ... SNK ... NEO GEO ... SFX SUPERFAMICOM ... SFX SUP

JOYSTICK	395 F	JOY JOY KID	1 490 F	PRIX ET DISPO. TÉL.	ARTHUR QUEST	YS BOOK III
MAGICIAN LORD	1 490 F	**GHOST FIGHTER**	**TÉL.**	POPULOUS	BIG RUN	VIOLENCE FIGHT
BASEBALL STAR	1 490 F	**BOXING**	**TÉL.**	MARIO WORLD	R. TYPE 2	PREHISTORIC ISLE
RIDING HERO	1 490 F	**ALIENS**	**TÉL.**	F ZERO	FIGHT CLUB	MIDNIGHT RESISTANCE
NAM 75	1 490 F	**W.G.P.**	**TÉL.**	ACTRAISER	ZELDA III	LASER
NINJA COMBAT	1 490 F	**P.O.W. (suite)**	**TÉL.**	FINAL FIGHT	GRADIUS III	JELLY BEAN
CYBER LIPP	1 690 F	**KING OF MONSTERS**	**TÉL.**	BOMBUZAL	SIM CITY	HERO BATTLE 2
SUPER SPY	1 690 F	**BASEBALL STAR 2**	**TÉL.**	PILOT WINGS	S. PROF. BASEBALL	DISTANT AUGUSTA
BOWLING	1 490 F			DRAGON FLY	PAPPER BOY	GADULIN

NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC

CORE GRAFX + 1 jeu	990 F	DOUBLEUR	199 F	CYBER COMBAT	399 F	VALIS III (CD)	499 F	MARKEN MAZE	349 F
SUPER GRAFX	1 990 F	AERO BLASTER	399 F	LEGION (CD)	449 F	BOMBER MAN	299 F	VIOLENT SOLDIER	349 F
C D ROM	2 990 F	CADASH	TÉL.	1943	349 F	LEGEND OF TONMAN	399 F	TOY SHOP BOYS	349 F
ADAPTATEUR CD	395 F	AVENGER (CD)	449 F	ZIPANG	349 F	BURNING ANGEL	399 F	OUT RUN	399 F
JOYPAD	295 F	THUNDER BLADE	349 F	SPIN AIR	349 F	SAINT DRAGON	399 F	CADASH	399 F

LYNX + 1 JEU : 990 F P.C G.T. + 1 JEU : 2 490 F GAME GEAR + 1 JEU : 1 490 F

BRANCHEZ VOTRE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD **ADAPTATEUR : 249 F**

PERITEL MEGADRIVE **150 F** *PERITEL ALIMENTE 12 V* **199 F** *AUTRES CABLES TÉL.*

BON DE COMMANDE

NOM .... Adresse ....
.... Tél. ....

DESIGNATION	PRIX	QUANTITE	MONTANT

PORT : JEUX, 20 F - CONSOLE, 50 F - C.R., 60 F

CHEQUE OU MANDAT A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA



MONSTER TRUCK

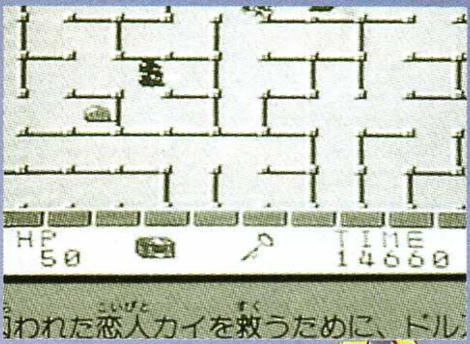
Monster Truck, c'est une course de voitures, de camions devrais-je dire, montés sur de véritables roues de dépanneuses ou de tracteurs. Ces roues permettent à ces engins de franchir n'importe quel type d'obstacles et de rouler sur toutes les surfaces possibles et imaginables, les terrains rocailleux, sablonneux ou en pente ne posent pas de très gros problèmes à ce type de véhicule à condition toutefois de savoir les piloter. Dans Monster Truck, c'est exactement la mission qui vous est confiée, puisque vous devez au volant de l'un de ces engins avaleur de terrain, lutter avec cinq concurrents pour l'obtention du titre. A chaque fin de circuit (ce jeu en comporte dix différents), lorsque vous êtes classé dans les trois premiers, une somme d'argent substantielle vous permet d'acheter quelques pièces mécaniques améliorant les capacités du véhicule que vous conduisez. Ainsi vous serez à même d'utiliser trois nouveaux types de pneus, de moteurs, ou de carrosseries rendant le coefficient de pénétration dans l'air bien supérieur à celui que vous aviez auparavant. Se déroulant selon un scrolling horizontal se déplaçant de droite à gauche assez lent, il est vrai, ce jeu de Varie est loin d'être d'une qualité exceptionnelle. Les graphismes sont simples et ne varient que très peu d'un circuit à l'autre. D'un ensemble assez «pauvre», Monster Truck est un jeu qui a du mal à convaincre.

J'm DESTROY

EDITEUR: VARIE
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 11
MANIABILITE: 17
SON: 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
65%





THE TOWER OF DRUAGA



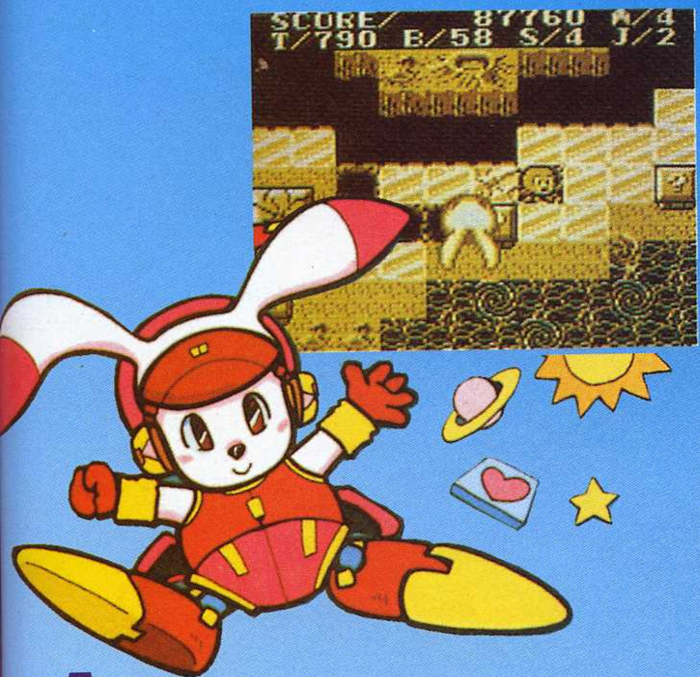
Enfer et damnation! s'écria le valeureux chevalier lorsqu'il apprit la nouvelle. Sa belle et bien-aimée compagne vient de se faire enlever par une crapule de la pire espèce.
Emmenée au dernier étage d'une tour qui en comporte plus d'une centaine, la tâche de notre preux chevalier sera plutôt difficile. En effet, chacun des étages de cette tour, de ce véritable donjon est une véritable souricière dans laquelle de nombreux monstres lancés à votre poursuite essayeront de vous barrer la route. En fait, et contrairement aux apparences, The Tower Of Druaga n'est pas du tout un jeu d'action, ce serait plutôt un jeu de rôle/aventure ultra-simplifié, dans lequel les points de magie s'unissent aux points d'énergie ou de santé pour essayer de rendre ce jeu, plus intéressant.
Mais l'opération ne réussit guère, ce jeu étant pour le moins assez inintéressant. Et pourtant ce n'est pas le nombre de monstres à abattre qui font défaut dans ce jeu de Namco, pas moins de douze d'entre eux tâcheront d'enrayer la recherche que vous avez décidé d'entreprendre.
Alors, oui c'est tout à fait sans crainte qu'on peut dire que cette production de Namco est, pour cette société qui ne nous avait pas habitué à cela, complètement décevante, le graphisme y est médiocre, la maniabilité du chevalier y est pauvre et son déplacement est pour le moins d'une lenteur à faire fuir même le plus courageux d'entre vous à qui ce jeu aurait pu plaire.
Bref, Tower Of Druaga est un jeu peu attrayant qui nuit plus à l'image de la Gameboy qu'il ne lui profite.

J'm DESTROY

GAMEBOY
50%

EDITEUR: NAMCO
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 10
MANIABILITE: 09
SON: 12
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA





Astro Rabby, c'est l'histoire d'un petit lapin qui en avait marre de sa vie monotone sur terre. Un jour, un savant fou lui propose de se transformer en un véritable robot capable de se déplacer dans l'espace. Pour lui, cette proposition était la seule solution pour retrouver une existence plus intéressante, où le danger serait enfin peut être présent. En plus de cela, le même savant lui propose une mission tout à fait délicate, Astro Rabby doit en effet parcourir de nombreux univers et partir à la recherche de dix pièces d'une machine ultra sophistiquée dont des renégats se sont emparé.

Comme on ne change pas la nature des choses, et que par essence même un lapin ça saute pour se déplacer, ici aussi tous vos déplacements se feront à la manière d'une course en sac. L'écran scrollant verticalement de haut en bas, laisse apparaître certains carrés, lesquels permettront à Astro Rabby de prendre son envol, ou bien d'atterrir.

Mais attention, si le maniement du lapin galactique est assez facile, l'ampleur du saut étant conditionnée par le temps pendant lequel vous laissez le bouton A du joystick enfoncé, il faudra également bien viser surtout après les premiers stages, les bornes sur lesquelles vous pouvez alors atterrir étant de plus en plus espacées.

Graphiquement assez moyen, doté d'un intérêt tout relatif mais d'une bande sonore assez originale, Astro Rabby est jeu assez ennuyeux, une fois qu'on a compris comment cela marchait!

J'm DESTROY

EDITEUR: IGS
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 10
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

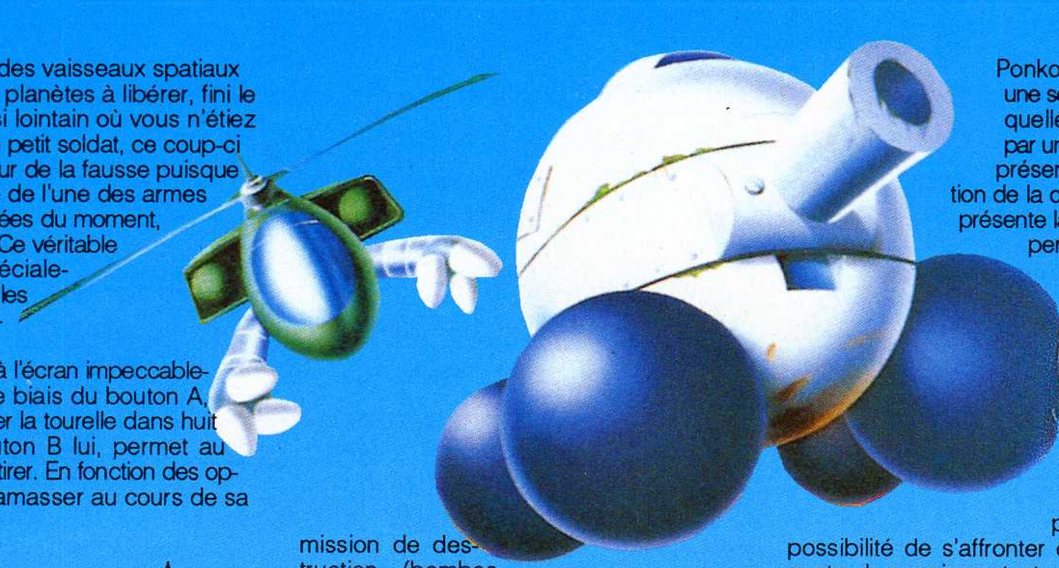
GAMEBOY
64%

PONKOTSU TANK

Sélection MICROMANIA

Fini le temps des vaisseaux spatiaux en quête de planètes à libérer, fini le temps pas si lointain où vous n'étiez qu'un simple petit soldat, ce coup-ci c'est pas pour de la fausse puisque vous êtes à la tête de l'une des armes les plus sophistiquées du moment, le Ponkotsu Tank. Ce véritable char d'assaut spécialement dessiné pour les mission de dévastation ennemis se dirige à l'écran impeccablement. Ainsi, par le biais du bouton A, vous pouvez diriger la tourelle dans huit directions, le bouton B lui, permet au Ponkotsu Tank de tirer. En fonction des options qu'il pourra amasser au cours de sa mission de destruction (bombes, missiles, tirs dans trois directions, tirs avant-arrière, etc...), les affaires de notre tank s'améliorent grandement. Dans ce jeu de Hal Laboratories toute l'action se déroule "vu du dessus", l'écran se déplaçant dans toutes les directions, permettant ainsi au joueur une meilleure vision des objectifs à atteindre. Ceci pour la première partie de Ponkotsu Tank. Dans une seconde partie, laquelle est accessible par un menu d'options présent dès l'introduction de la cartouche, ce jeu présente la particularité de permettre à quatre joueurs de s'affronter simultanément, à condition toutefois d'avoir l'interface adéquate. Cette option de jeu offrira donc aux participants la possibilité de s'affronter dans un duel à quatre, le premier restant sur le terrain, sera déclaré vainqueur et montera sur la première marche du podium.
Graphiquement, très joliment réalisé Ponkotsu Tank est un jeu dynamique qui s'écarte un peu des sentiers battus du Shoot'Em Up traditionnel.

J'm DESTROY



EDITEUR:HAL LABORATORIES
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
MANIABILITÉ: 19
SON: 14
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

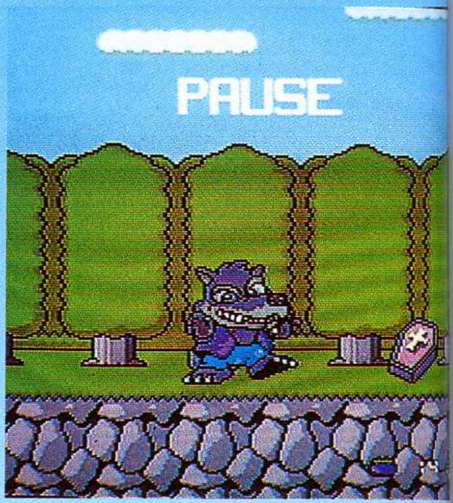
GAMEBOY **87%**

SON OF DRACULA

Cela faisait déjà un petit moment qu'on n'avait pas vu sur PC Engine un petit jeu de plateforme, rapide, maniable et tout et tout... Voilà, la tradition du jeu typiquement est maintenant renouée avec ce jeu de Naxat Soft: Son Of Dracula. Il est vrai qu'en général sur PC Engine, lorsqu'on affaire à un jeu de plateforme, celui est bien souvent fort réussi. Avec Son Of Dracula je n'irai quand même pas jusque là, car même si ce soft est rapide, parfaitement bien animé, que le scrolling multi-directionnel est d'une efficacité à toute épreuve, il est aussi vrai que son graphisme est d'une pauvreté à faire croire que l'Atari 2600 est une machine révolutionnaire. Allez bon, d'accord, j'exagère un peu, mais si vous connaissez Pac Land sur cette même bécane, je suis certain que vous voyez parfaitement là où je veux en venir. Du fait de ces graphismes archi-simplifiés, Son Of Dracula (le fils de Dracula, tout un programme fait de chair et de sang) est un jeu réservé presque exclusivement aux plus jeunes d'entre vous, qui n'auront que faire de dégradés de couleurs en 4096 teintes différentes, ou de sprites de la taille d'un éléphant qu'il faudra combattre pour passer au niveau supérieur.
Pourtant il faut bien avouer que sous son air juvénile, ce jeu de Naxat est bien sympathique, distrayant, gai, agréable etc, etc, ce ne sont pas les qualificatifs qui manqueront. Mené de bon train, Son Of Dracula est un jeu sympa, mais une fois de plus destiné au plus jeune d'entre vous. Oui, je sais je me répète!

J'm DESTROY

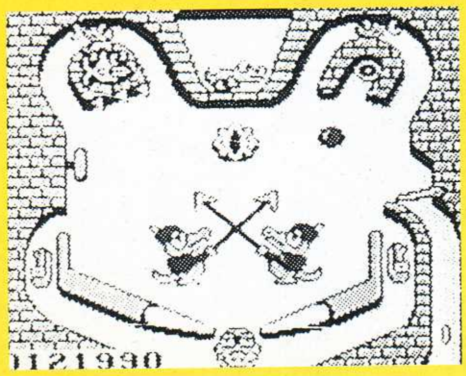




EDITEUR: NAXAT
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 14
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

PC ENGINE **70%**

Revenge of the 'Gator

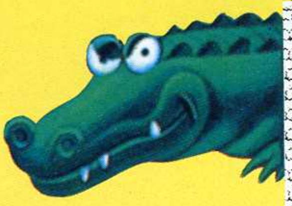


Revenge Of Gator comme son nom ne l'indique pas est la première simulation de flipper sur Gameboy. Entièrement basé autour du thème des animaux de la savane et principalement autour de l'alligator, Revenge Of Gator se partage en deux écrans bien définis.
Bien évidemment et comme tous les flippers du monde, dans cette simulation de Hal Laboratory il est possible et même recommandé si l'on veut faire un score honorable de gagner balles et parties gratuites. Lorsque la balle passe par certains passages mais dans un ordre précis, vous accéderez à un Bonus Stage, lequel vous permettra d'engranger points et bonus de manière bien plus conséquente que lors du déroulement normal du jeu.
En matière de simulation de Flipper sur console, on avait déjà vu le superbe Devil's Crash sur PC Engine. Reprenant à peu près le même thème que ce dernier, c'est-à-dire une simulation doublée d'un jeu de tir (dans les stages de bonus par exemple), Revenge Of Gator est cependant nettement moins intéressant.
Et pourtant... Lorsqu'on programme un tel jeu, le plus difficile à réaliser est certainement l'algorithme gérant les divers mouvements de la balle.
Ici, parfaitement réalistes, ces mouvements ne permettent cependant pas à ce jeu de convaincre tous les adeptes du flipper qui n'arrêtent pas d'insérer pièce sur pièce au café du coin.
Bien que les graphismes et les musiques soient tout à fait satisfaisants, cette simulation, après deux ou trois heures, devient rapidement lassante, l'action étant souvent bien trop répétitive.

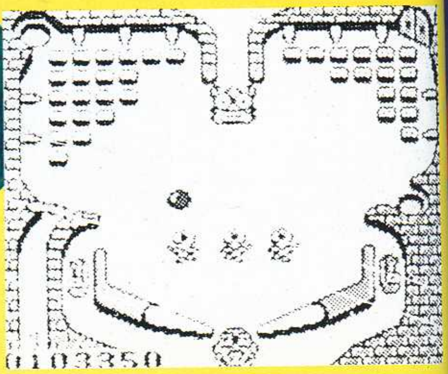
J'm DESTROY



GAMEBOY
70%



EDITEUR:
HAL LABORATORY
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 18
REALISME: 16
SON: 14
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON



Gargoyle's Quest

Les gargouilles, ce sont ces personnages mythiques construits sur les murs des églises pour l'écoulement des eaux. Dans Gargoyle's Quest, ce sont ces mêmes personnages que vous devrez diriger dans un univers fait de monstres répugnants tels que les Gloom Eyes (yeux ténébreux), les Bone Snappers (les broyeurs d'os), les Man-Eating Plants (les plantes carnivores, etc...). En tout, vous devrez affronter plus de huit types de monstres différents, tous aussi mortels que déroutants pour sauver le roi des griffes du démon. Si Gargoyle's Quest se déroule dans sa plus grande partie de la même manière qu'un simple jeu de plateforme à scrolling multi-directionnel, comme Ghouls'n'Ghosts pour ne citer que le plus connu d'entre eux, à certains endroits il est également possible dans une «vue plongeante» de parler aux personnages rencontrés, d'utiliser les armes et fioles récupérées au cours du périple, de zyeuter le niveau d'énergie de chacun des personnages qu'on peut diriger. Bref, cette partie de Gargoyle's Quest se révèle être un véritable petit jeu de rôle/aventure inscrit dans un jeu de plateforme. Assez difficilement maniable au départ du fait de la richesse des déplacements possibles (on peut par exemple parfaitement s'accrocher aux arbres, murs et autres obstacles verticaux), ce jeu de Capcom devient cependant rapidement captivant, d'autant plus que sa réalisation est parfaite. La bande sonore place parfaitement le joueur dans l'ambiance et sans aucune exagération tout à fait remarquable. Plus impressionnant, mais surtout plus riche et plus passionnant que la plupart des jeux de plateforme sur cette console - bien qu'avec Robocop, Double Dragon et Spiderman, on avait déjà été gâté - Gargoyle's Quest est le jeu qu'il faut absolument posséder sur la console portable de Nintendo.

J'm DESTROY

Sélection MICROMANIA



GAMEBOY
96%

EDITEUR: CAPCOM
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 17
SON: 18
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON



RYGAR

Rygar c'est le nom du personnage principal de ce jeu de Tecmo. Sélectionné parmi les meilleurs, Rygar n'a qu'un seul objectif, qu'un seul but, qu'un seul désir: bannir les forces du mal de sa planète. Ayant auparavant reçu les enseignements des plus grands mages de la région, notre téméraire guerrier ne sera pas dépourvu lorsque sur son chemin, il découvrira des coffres remplis de sorts magiques. Parmi ceux-ci, Rygar pourra obtenir des Star Weapons qui lui permettront de tirer dans les airs, des Sun Weapons tranformant votre petite boule de feu de départ en une arme bien plus efficace, rapide, précise et spectaculaire, des Tiger Weapons donneront à Rygar le pouvoir de détruire les êtres maléfiques en leur sautant dessus comme une vulgaire sauterelle, en tout onze options amplifieront les capacités d'attaque de notre héros. D'un concept tout nouveau sur Lynx, puisqu'il est le premier jeu de plateforme à scrolling horizontal sur cette machine, Rygar n'est malheureusement pas tout à fait à la hauteur de nos espérances. Alors que tout le monde connaît parfaitement les capacités techniques de cette console, en matière de zoom par exemple. Ici, aucun effet spécial n'a été employé, ce qui est plutôt décevant. Graphiquement parlant assez pauvre, on a parfois même du mal à distinguer certains monstres ennemis, Rygar comporte cependant 23 niveaux assez variés.

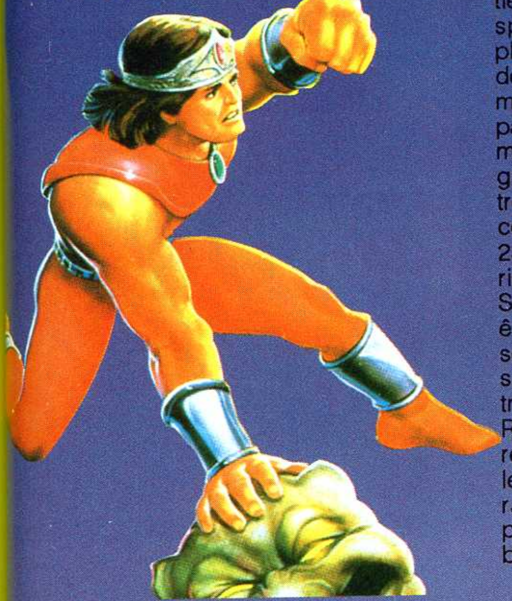


Si l'action n'est peut être pas toujours assez rapide, les adversaires à détruire étant trop souvent statiques, Rygar malgré tout reste un bon jeu dont le style tranche par rapport aux autres productions sur cette bécane.

J'm DESTROY

LYNX
71%

EDITEUR: TECMO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 18
SON: 12
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON



RAMPAGE

Le moins qu'on puisse dire lorsqu'on voit Rampage pour la première fois, c'est que l'idée même du jeu n'est pas commune. Alors qu'en général on a plutôt tendance à donner au joueur le rôle du gentil, celui à qui tous les malheurs du monde tombent dessus, comme le ciel sur la tête des Gaulois, dans Rampage c'est tout l'inverse, vous êtes le méchant, et en tant que tel vous devrez détruire, saccager, dévaster, anéantir tout ce qui se trouve sur votre chemin. Et sur votre chemin, qu'allez-vous bien pouvoir trouver? Des villes, des villes et encore des villes. Et dans ces villes tout plein d'immeubles, source presque intarissable de votre plaisir destructeur. Malheureusement pour vous, en tant que saccageur en herbe (mais heureusement en tant que joueur), des hélicoptères que vous pourrez également éclater à grands coups de poings, des tanks et des soldats vous tireront dessus pour essayer d'arrêter le carnage. Mais rien ne devra entraver votre jouissance ravageuse, vos envies de transformer les villes en de véritables tas de gravas. Accroché aux parois des buildings, à l'approche de certaines fenêtres vous pourrez trouver nourritures, potions vous permettant de devenir invisible par exemple, et indices vous guidant dans la recherche d'un laboratoire secret, qu'il faudra là encore réduire en poussière. Pouvant se jouer seul, à deux, trois ou même à quatre joueurs, Rampage est un jeu amusant, bien réalisé sans pour cela atteindre les sommets du jeu vidéo. Il faut bien avouer que détruire des immeubles, c'est marrant quelques minutes, mais au bout de quelques heures cela devient plus rasant qu'autre chose!



J'm DESTROY

LYNX
68%

EDITEUR: ATARI
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIBILITE: 14
SON: 15
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON



Joe Montana FOOTBALL

POUR MEGADRIVE FRANCAISE ET JAPONAISE CARTOUCHE AMERICAINE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
SON: 18
REALISME: 18
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE 88%

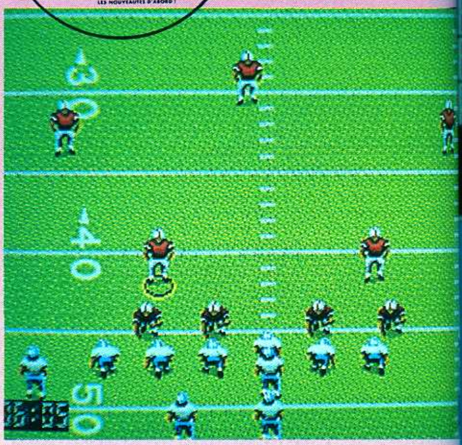


Joe Montana est certainement l'un des tous meilleurs Quaterback que l'Amérique ait jamais connu. Au palmarès tout à fait impressionnant, pas moins de quatre titres au Super Bowl (la plus grande compétition sportive outre-Atlantique), Joe Montana a donc bien voulu donner son nom pour cette réalisation de Sega. Je vous laisse imaginer toutes les tractations financières qui ont du être opérées par Sega Amérique, pour avoir l'accord de la vedette et la signature sur la jaquette de son jeu, ça doit être quelque chose d'assez colossal. En fait, plus qu'un accord entre ces deux parties, Joe Montana a carrément pris part au développement de cette simulation de football américain pour la rendre aussi plausible que faire se peut. C'est vrai que simuler ce sport ne doit pas être une opération facile, du moins bien plus difficile que de créer un Shoot'Em Up. Et pourtant, tout comme John Madden American Football, Joe Montana Football est d'une réalisation et d'un réalisme tout à fait surprenant, enfin pour un néophyte comme je peux l'être, le foot américain n'étant pas vraiment mon truc. Cependant à force de voir des simulations aussi bien sur Master System que sur Megadrive, je commence à mieux comprendre la passion qu'éprouvent les Ricains vis-à-vis de ce sport. Bref, revenons à Joe Montana Football...

Tout comme son prédécesseur d'Electronic Arts, cette simulation réalisée de main de maître par une équipe de programmeurs de Sega USA comporte tous les ingrédients permettant au jeu d'accrocher le joueur à tel point que le texte que vous avez sous les yeux est écrit d'une seule main, la seconde (eh oui, moi aussi j'en ai deux!) sélectionne actuellement la technique employée pour essayer de ruiner la défense de Washington. En tout, Joe Montana Football offre la bagatelle de quarante techniques de défense et d'attaque. Sur chacune de ces techniques à employer avant le début des hostilités, la vedette en personne donne son opinion, à vous de la suivre ou de n'en faire qu'à votre tête. Contrairement à John Madden où votre sort était plus ou moins lié à celui de l'ordinateur, puisque vous pouviez lui laisser la direction des opérations, ici pas de ça. Pour diriger vos joueurs vous êtes tout seul, livré à vous-même, et tout bien considéré, ce n'est pas plus mal et rehausse même l'intérêt. Pour les passes (Fly Pass ou Flare Pass) à distance par exemple, le système employé ici est d'une qualité bien supérieure à celui de John Madden. Au moment de la passe, l'écran se partage en trois parties, un curseur indique alors l'endroit ou la balle risque de tomber ce qui est bien plus plaisant que le système employé dans la version d'Electronic Arts. Pourtant et cela semble logique, la perfection n'étant pas de ce monde, tout dans Joe Montana Football n'est pas supérieur. Tout à fait bonne, la réalisation est tout de même un ton en dessus, de celle de John Madden qui nous avait tant surpris par son scrolling différentiel permettant au terrain d'atteindre presque une certaine perfection au niveau du rendu tridimensionnel. Doté d'une bande sonore et de bruitages digitalisés, Joe Montana Football est au moins aussi captivant que son prédécesseur. Une réussite en la matière.

J'm DESTROY

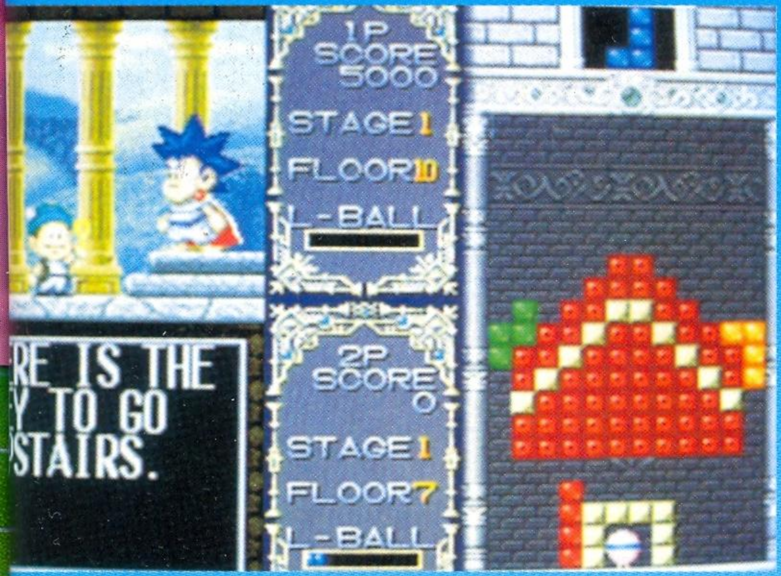
Sélection MICROMANIA

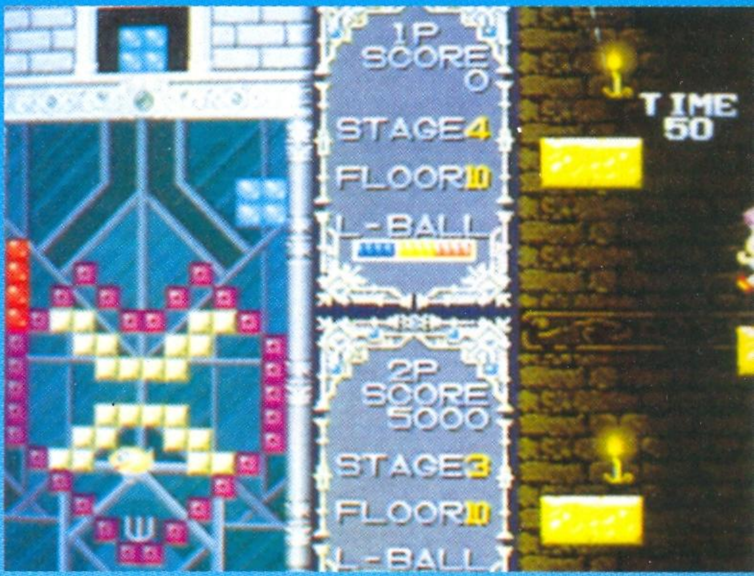




PUZZLED

En matière de consoles, seules la Lynx et la Neo-Geo n'avaient pas eu la joie de recevoir, au sein de leur logithèque, un clone de Tetris. En ce qui concerne la Lynx, pas de changement, il n'y en a toujours pas. La surprise vient du côté de la console la plus chère du monde, mais également la





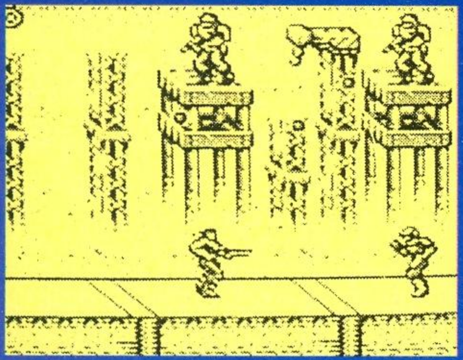
meilleure, techniquement parlant, avec Puzzled, nom américain et européen d'un jeu également connu sous le patronyme de Joy Joy Kid. Avant l'entrée en matière, la dispersion ordonnée des traditionnelles pièces tombant de haut en bas de l'écran, quelques images graphiques et un texte en Anglais racontant une histoire complètement débile sur deux villages (l'un rempli d'hommes et l'autre de femmes) servent d'introduction au jeu proprement dit. Après ce petit épilogue graphique, le jeu peut enfin démarrer. Fidèle admirateur de Tetris sur Gameboy, d'emblée, je partais avec des a priori, certes complètement infondés mais qui tourmentaient tout de même très sérieusement mon esprit ludique, et une question me turlupinait: "Que diantre les programmeurs de SNK nous ont-ils préparé pour justifier un quasi plagiat 1400 francs plus cher que l'original sans la *console?". Il faut bien reconnaître que pour* le prix, ces programmeurs avaient le devoir de se creuser les méninges, et de nous sortir quelque chose de fameux et de somptueux. Allez, ne vous faisons plus languir un instant de plus, je vous sens déjà fébrile; ils ont trouvé ce qu'il fallait pour relancer l'intérêt de Tetris, qui tombait quelque peu à raison de deux heures par jour pendant plus d'un an, tout en gardant l'esprit même du jeu. Ce léger plus pourrait passer inaperçu pour les non-initiés, mais pour les autres, ça saute tout de suite aux yeux. A chaque ligne que vous réalisez, les pièces présentes au-dessus ne sont plus, comme dans Tetris, maintenues en l'air comme par l'opération du Saint-Esprit. Maintenant, elles retombent automatiquement sur les pièces restantes, permettant ainsi la réalisation de nouvelles lignes. Cette modification, ce changement de règles en quelque sorte, par rapport à l'original, permet à Tetris une approche technique tout à fait différente, d'autant plus que le but n'est plus le même. Dorénavant, il ne s'agit plus de "faire des lignes" ou de faire un "Tetris" mais de libérer un petit dirigeable situé dans le bas de l'écran, emprisonné dans un complexe de forme géométrique. Assez simple au départ, puisque pour libérer le ballon, il suffit de laisser tomber quatre ou cinq formes, le jeu se complique très rapidement d'autant plus que la vitesse de descente des pièces ne cesse de s'accroître. Graphiquement, sans grande prouesse technique, Puzzled est agrémenté d'une bande sonore tout à fait attrayante et qui se marie parfaitement au rythme endiablé des parties qui défilent. Le seul point négatif, mais qui tend à se résoudre avec le temps, concerne la maniabilité assez déroutante au départ, mais celle-ci se révèle à la longue efficace, surtout lorsque la vitesse des pièces devient infernale. Si ce soft est cher, mais on commence à le savoir, il n'en demeure pas moins une excellente alternative au bon vieux Tetris d'ant

J'm DESTROY

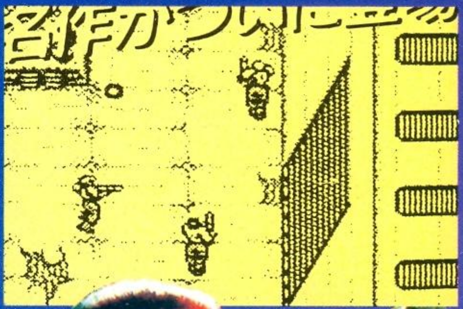
NEO GEO
90%

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 20
PRIX:
2000 FRANCS
ENVIRON



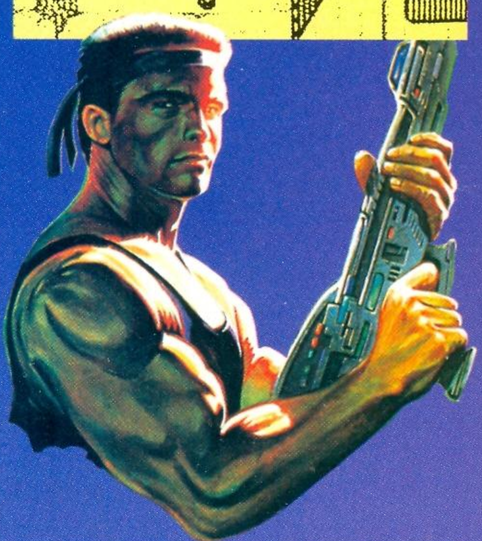


CONTRA



Au seul nom de Konami, je sens déjà frémir d'envie et d'impatience les plus avertis, les plus passionnés des consoleux-maniaques que vous êtes. Il est vrai que cette gigantesque société (dont le siège social est à Kobe dans la banlieue d'Osaka, je vous le rappelle) s'est sur les consoles Nintendo - NES et maintenant sur Gameboy - forgée une sacrée réputation. Et Dieu sait que ce n'est pas leur dernière production sur Gameboy, Contra, qui va démentir tous les a priori favorables qu'on a sur cette compagnie. Alors oui, voilà, je passerai pas par quatre chemins pour vous dire que Contra est à mon sens le meilleur, et de loin, jeu de plateforme à scrolling multi-directionnel alterné avec scènes «vues du haut», sur la petite console portable de Nintendo, encore plus fort que Double Dragon, encore plus puissant que Robocop, encore plus rapide que Batman, encore plus fou que ahhhh je ne sais plus! Bref, voilà maintenant que vous savez ce que je pense exactement sur Contra, on va vous en causer un petit peu plus. A l'écran vous dirigez une grosse baraque de militaire, qui devra sans aucune pitié se débarrasser de tous les ennemis en vue. Dans Contra, pas la peine de réfléchir, on ne vous en demande pas tant, il faut tirer, tuer, anéantir l'ennemi, déjouer ses pièges qui sans cesse deviennent de plus en plus rusés et dangereux. Au gré des cinq niveaux de ce jeu, vous pourrez découvrir certaines options qui permettront de customiser votre armement. D'une maniabilité sans faille, d'une rapidité incontestable, d'un intérêt sans bornes, Contra est le jeu d'action incontournable sur Gameboy. Croyez-moi, c'est pas pour de la fausse, Contra c'est absolument carrément dément!

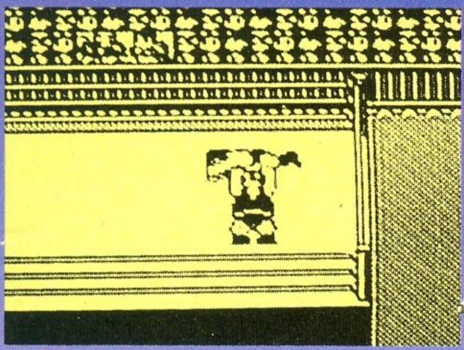
J'm DESTROY

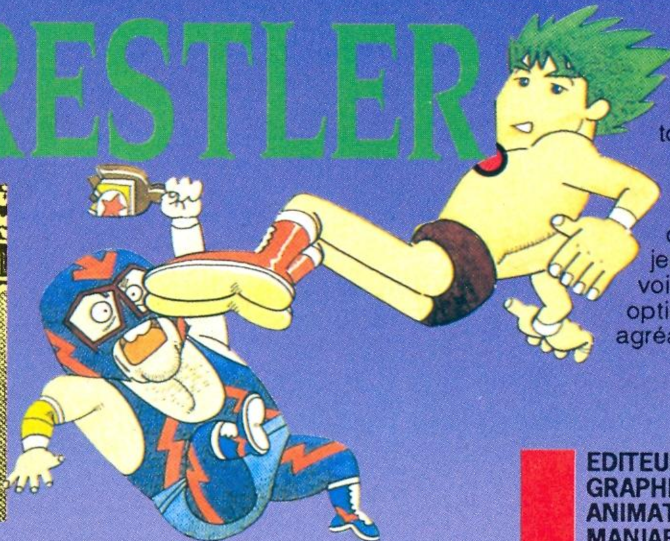


GAMEBOY 97%

EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 18
SON: 18
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

PRO WRESTLER



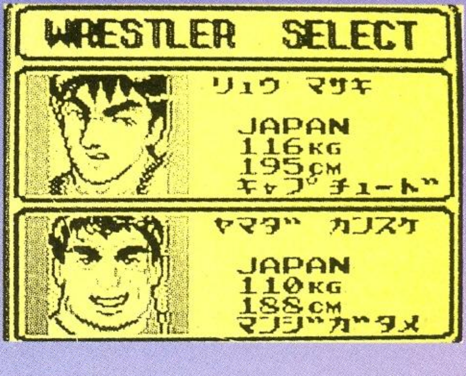


Après une simulation de tennis, de golf, de course de voiture (avec l'excellent F1 Race), de football (avec Soccerboy), de football américain (avec NFL Football), de baseball (avec trois titres au moins), la Gameboy n'est pas pauvre en matière de simulation de sport. Mais jusqu'à présent elle n'avait pas encore eu la joie, l'honneur et l'avantage de présenter à ces adaptes que nous sommes une simulation de catch. C'est maintenant chose faite grâce à Pro Wrestler et à Human (dont le logo ressemble à s'y méprendre à celui de Human Technologies, ceux-là même qui ont réalisé Formation Soccer sur PC Engine, mais ça c'est encore une autre histoire...). C'est très beau, mais eh, oh, on se réveille, comment c'est donc qu'il est Pro Wrestler? Ahh ouais, j'allais oublier de vous en parler. Alors voilà, dans ce jeu de Human, avant d'aller sur le ring on peut et on doit même choisir l'un des huit adversaires proposés par la console. Une fois cette sélection effectuée, la console choisit son lutteur, celui-là même qu'il vous faudra terrifier à grand coups de baffes dans la gueule, de coups de pieds dans l'estomac, qu'il faudra immobiliser avec de judicieuses clefs anglaises ou avec des double-Nelson à tire-larigot. Si en théorie la plupart de ces mouvements sont exécutables avec Pro Wrestler, en pratique il n'en est pas de même, et on comprend très rapidement toute la complexité des mouvements. De plus comme la maniabilité n'est pas parfaite, on a de grands doutes quand à la durée de vie de ce jeu. Le seul intérêt que je lui vois, c'est qu'il propose une option deux joueurs, toujours agréable dans un jeu de ce type.

J'm DESTROY

GAMEBOY 64%

EDITEUR: HUMAN
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 12
SON: 14
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA




SODIPENG PC ENGINE
CORE GRAFX + 1 JEU
à partir de 999,99 FRS*
CD ROM
2990 Frs*
CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*
PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*
SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*
IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
SODIPENG
(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72
Distributeurs:
ESPAGNE: TOUR VISION SA 358 55 86 - BENELUX: J.P ELECTRONICS (02)720 93 80 - SUISSE: LOGICOSOFTWARE 212 65 212-

POWER RACER

Doté d'un graphisme «on ne peut plus simple», Power Racer est un jeu très distrayant. J'm DESTROY

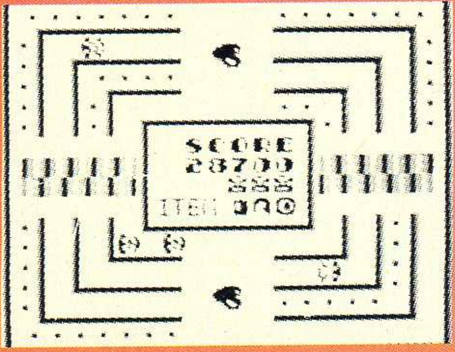
GAMEBOY 1 JOUEUR 75%

GAMEBOY 2 JOUEURS 82%

EDITEUR: TECMO
GRAPHISME: 10
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

Tout comme le principe du jeu, dont nous causerons un peu plus tard, la recette de Power Racer est on ne peut plus simple; un subtil mélange entre le célébrissime de Pac-Man et la course de voiture vue du dessus. A l'écran, un labyrinthe rectangulaire formé par quatre pistes dans lesquelles sont placés des points linéairement et sans discontinuité (sauf dans les quatre parties du circuit dans lesquelles on peut changer de file) et dans lequel deux voitures se font face. Vous serez aux commandes de l'une des deux, l'ordinateur se chargeant de la seconde, à condition d'avoir auparavant sélectionné l'option «One Player» - ce jeu de Tecmo pouvant également se jouer à deux simultanément. Le décor étant maintenant placé, plus de grandes difficultés pour comprendre le but de Power Racer, il faut «avaler» tous les points sans provoquer d'accident avec la voiture adverse. Pour éviter cette voiture, vous avez deux possibilités: soit changer de ligne en anticipant le mouvement de l'adversaire (ce qui n'est pas toujours évident), soit mettre les gaz en appuyant sur le bouton A de la console.

Sélection MICROMANIA

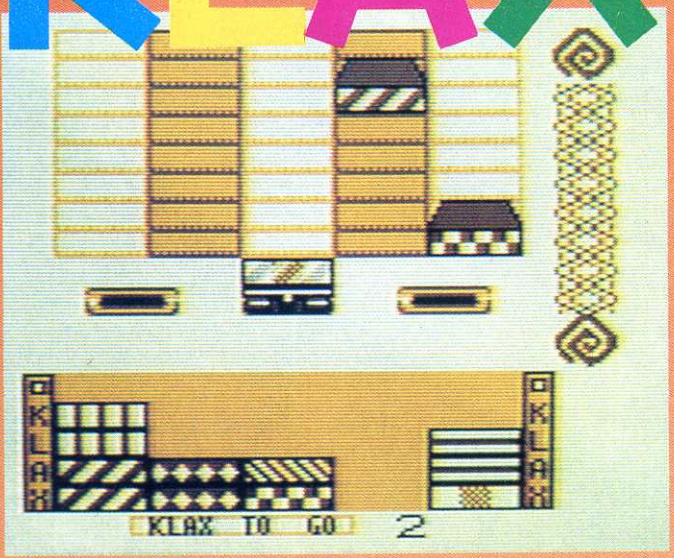




Alors que les premiers niveaux se passent sans grandes difficultés, les niveaux supérieurs proposent des obstacles de plus en plus embarrassants, ainsi flaques d'huile et échangeurs vous plaçant sur la mauvaise vous mèneront la vie dure. D'une action assez répétitive lorsqu'on joue seul (bien que je n'arrête pas d'y jouer) Power Racer prend toute son ampleur à deux, le jeu permettant dans ce cas aux joueurs d'accéder à de nouvelles options (disponibles également dans le mode «spécial», telles que l'anti-collision, retournement du sens de la course).



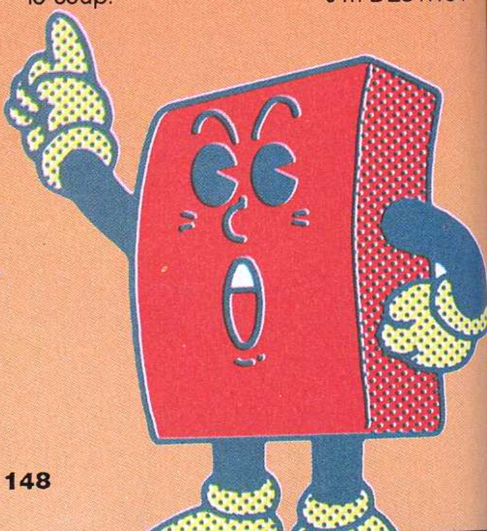
KLAX



GAMEBOY 65%

EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 11
MANIABILITE: 12
SON: 10
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

C'est vrai que c'est un petit peu idiot et même carrément débile de comparer deux jeux qui n'ont en réfléchissant que très peu de points communs, mais bon, lorsque Tetris est livré d'origine avec la console, et que Klax qui en reprend plus ou moins l'esprit sans vraiment en être une pâle copie vient de sortir, vous m'excuserez, mais je me laisserai quand même un tantinet tenter. En connaissant Klax, ce qui ne devrait pas poser beaucoup de problèmes vu que ce jeu est déjà converti sur presque toutes les consoles à l'exception de la Master System, le premier problème qui saute tout de suite aux yeux (sauf à certains mais ça c'est un autre problème), c'est que dans ce jeu tout est basé sur les couleurs, puisqu'il faut au moyen d'une palette placer les briques de couleurs différentes qui, dans le cas de la Gameboy tombent du haut en bas de l'écran, plutôt qu'elles ne déboulent du fond vers l'avant sur un tapis représenté plus ou moins en trois dimensions, dans un ordre prédéfini par la console. Et comme tout le monde le sait, la Gameboy n'ayant pas la chance de posséder un écran LCD couleur, le problème a été résolu en striant les briques de différentes manières, ce qui d'entrée nuit grandement à l'esthétisme du jeu. Le second problème de Klax réside dans le fait que Tetris est livré avec la machine et que par là même chaque possesseur de Gameboy peut jouir à volonté d'un jeu bien plus intéressant, reprenant plus ou moins le même concept. A moins donc que vous ne soyez un fou, dingue à crever de Klax, ne vous pressez pas trop pour aller le quérir, c'est pas la peine, ça ne vaut pas vraiment le coup. J'm DESTROY



RYŪ RYŪ



Je dois dire que là vraiment, j'ai été surpris. Tout d'abord la jaquette de Ryukyu est tout à fait étonnante, dans le sens où elle est d'un érotisme quasi-insoutenable, enfin comme d'habitude j'exagère un petit peu, mais quand même sur cette jaquette, vue de dos (dommage diront certains), une charmante demoiselle montre ses charmants attributs. Mais que diable cette jeune femme peut donc venir faire sur une jaquette de jeu? Evidemment à première vue, pas grand chose, mais lorsque je vous aurai dit que que son rôle n'est autre que d'inciter le joueur à persévérer dans sa réflexion. Eh oui, Ryukyu est bel est bien un jeu de réflexion d'un style assez nouveau, à dire vrai. A l'écran un rectangle dans lequel sont inscrits quinze autres rectangles. Ces derniers sont destinés à la réception de cartes qu'il faudra ranger dans un ordre qui devra être le plus judicieux possible. Très largement inspiré du poker, puisque le classement des cartes qu'il faudra effectuer suit les règles de ce jeu de gangsters, on retrouve ainsi dans Ryukyu, les quintes, les doubles paires, les brelans, les carrés, les fulls, les quintes flush, les couleurs. Le calcul des points que vous pourrez avoir se fait alors selon un ordre hiérarchique bien défini. D'une difficulté croissante en fonction des tableaux, Ryukyu présente également plusieurs options de jeu. Certaines nous permettent de jouer avec les cartes dévoilées, les autres avec les cartes retournées. Mais, à chaque fois on retrouve le même intérêt. Un jeu qui fait bien travailler les méninges et qui relaxe après un bon Shoot'Em Up.

J'm DESTROY

EDITEUR: FACE
GRAPHISME: 13
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
SON: 15
INTERET: 15
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA

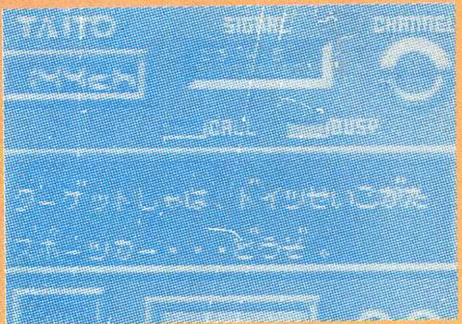
PC ENGINE 75%

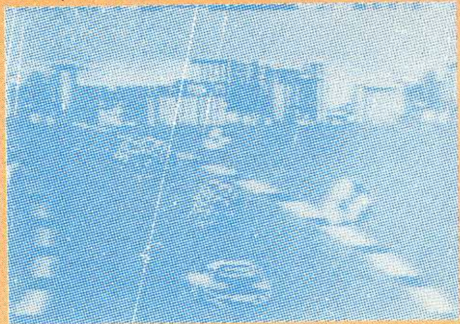
CHASE H. Q.



Mains crispées sur le volant, le regard fixé vers l'horizon, le pied appuyé à fond sur l'accélérateur, une seul pensée surnage dans votre esprit: faire votre boulot. Eh ouais, malgré les apparences, votre voiture même si elle ressemble très franchement au modèle 911 de Porsche est une voiture de flic, et en tant que tel, vous n'avez qu'un seul et unique objectif, vous lancer à bride abattue dans une poursuite impitoyable contre les truands.
Renseigné par le central, vous savez que là, à quelques kilomètres devant dans une voiture, des malfaiteurs essayent de fuir. Triste métier, il est vrai, mais vous l'avez voulu, il faut faire votre boulot et arrêter ces criminels avant qu'ils ne commettent un autre délit. Pour ce faire, ayant oublié votre arme à la maison, vous ne pourrez que tamponner la voiture adverse, en lui fonçant dessus comme de vulgaires autotamponneuses qui font la joie de tous dans les fêtes foraines. Malheureusement, et cela personne ne peut le nier, convertir un jeu typiquement d'arcade comme peut l'être Chase HQ sur la Gameboy n'est pas une entreprise facile. De ce fait, on ne peut pas vraiment être déçu par la qualité de cette conversion. Effectivement, lorsqu'on joue à ce jeu de Taito, on se rend vite compte que l'animation n'est pas vraiment rapide même si le compteur de vitesse prouve le contraire, lorsqu'on dépasse les 300 Km/h les bas-côtés de la route se mettent à bouger dans le sens inverse comme par effet stroboscopique, mais rien n'y fait, la Gameboy ne suit pas. Dommage donc pour cette conversion, car les mérites de Chase HQ ne sont plus à démontrer.

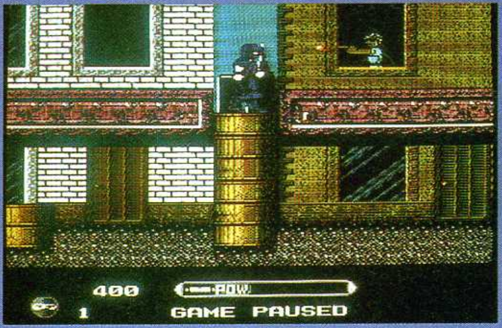
J'm DESTROY





EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 14
SON: 14
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY 70%



The Cyber Shinobi

L'armée Zeed est de retour! Vaincue sans ménagement dans le premier épisode sorti il y a déjà un bon moment, ses sbires sont carrément en train de voler le plutonium des centrales nucléaires afin, on le suppose, de détruire la planète. Bon d'accord, mais après qu'ils l'auront détruite, cette foutue planète, qu'est-ce qu'on pourra bien faire? Certainement pas jouer avec sa console! Mais pourquoi faut-il toujours qu'il y ait des dingues prêts à scier la branche sur laquelle ils sont assis? Surtout que là où tous les pays du monde associés en une force vraiment multinationale ont lamentablement échoué, un seul homme, vous, ben voyons, va devoir essayer de sauver tous les autres, et lui aussi par la même occasion. Joe donc, est le seul homme au monde capable d'utiliser les pouvoirs des Ninjutsu, qui sont au nombre de quatre: le feu, la tornade, l'éclair et la terre. Sur la partie haute de l'écran, toutes les indications, particulièrement claires, sont indiquées: la jauge de vie du héros, la jauge de puissance qui plus elle est pleine, plus elle donne de force aux coups d'épée de Joe, la minuterie - qui m'énerve, mais qui m'énerve... - la jauge de tir, car les tirs sont limités et la fameuse jauge Ninjutsu pour utiliser ses pouvoirs. Toutes les jauges se remplissent avec des boîtes disséminées ça et là. Un bon coup de pied dedans et une lettre apparaît, l, n, p ou s, vous verrez bien vite comment ça marche, je suis pas un mode d'emploi! Impossible d'avancer dans un tableau sans avoir vaincu tous les ennemis présents à l'écran, et si la minuterie atteint le zéro fatidique, vous êtes bon primo pour perdre une vie, secundo pour recommencer le tableau au début. Joe le Shinobi, est un vrai combattant capable de sauter, de se baisser, et de frapper des pieds et des mains. Le jeu, aux beaux graphismes et aux belles couleurs, est truffé de pièges, mais chaque type d'ennemi, du plus faible au plus fort, possède un comportement propre. Observez-les attentivement afin de trouver la meilleure parade. Inutile d'employer le Ninjutsu Terre pour de vulgaires hommes de main, ce serait comme utiliser la bombe atomique pour un délit de stationnement ou recevoir une claque pour un renvoi du lycée pour meurtre! Cela serait disproportionné... On cause et je vous ai même pas dit que, dans le genre castagne-aventure de bazar Cyber Shinobi est un très bon jeu qui ravira les amateurs du genre Facile au premier niveau - il demande une certaine pratique de la manette ensuite. Mais la maniabilité de Joe, son caractère en quelque sorte, est très bonne. Pas question d'accuser la machine pour les nuls ou les rhumatisants! Bref, de l'action pure et dure qui plaira à tous les champions en herbe qui sommeillent, forcément, en chacun de nous. Ou alors, on se demande ce qu'on fait là!

MISOJU



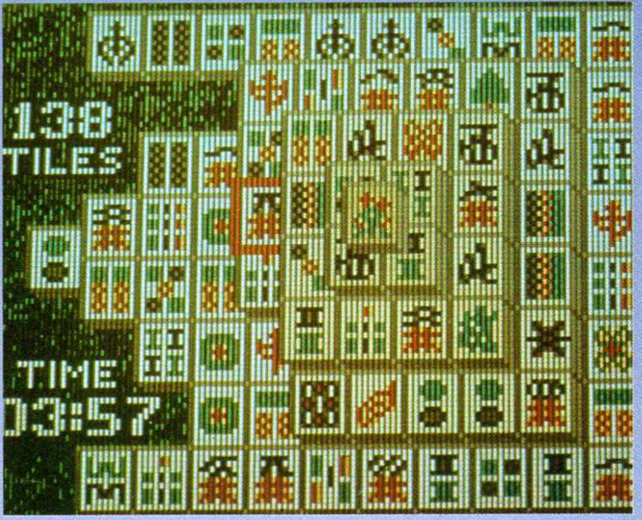
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

SEGA MASTER SYSTEM
76%

SHANGHAI

EDITEUR: ATARI
GRAPHISME: 15
ANIMATION: NON SIGNIFICATIF
INTERET: 18
SON: 17
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON

LYNX
89%



Shangaï est basé autour d'un ancien jeu chinois appelé le Mah-jong, mais pour être tout à fait franc ses origines réelles sont à l'heure actuelle encore assez mal connues. Reprenez vos cours d'histoire car la première apparition de ce jeu de réflexion, véritable casse-tête chinois, d'après les recherches de quelques historiens (ils n'ont vraiment pas grand-chose à foutre, ceux-là) remonte jusqu'à l'époque de Confucius, celui-là même qui 25 siècles auparavant avait dit: "lorsque le sage montre la lune, l'idiot regarde son doigt" (NDLR: ainsi que "La route est longue, mais elle est droite", et "il n'y a pas loin de la bouche aux oreilles", et "les oiseaux chantent mais le loup ne les écoute pas"). Le temps passait, le temps passait et personne ne s'occupait plus ni du Mah-Jong, ni de Shangaï. Ce n'est que vers les années 1920 durant la prohibition qu'on retrouve ce jeu aux Etats-Unis, et ce n'est qu'en 1991 qu'on retrouve l'adaptation de ce dernier sur la console portable d'Atari. Alors que Shangaï a pratiquement déjà été converti sur presque tous les ordinateurs et sur toutes les consoles, sur la Lynx ce jeu présente quelques options supplémentaires inconnues encore jusque-là. Dès la page de présentation par exemple, il est possible de choisir entre l'une des huit configurations disponibles, ce qui est pour Shangaï complètement inédit mais qui relance de beaucoup l'intérêt du jeu, la tactique à entreprendre étant de ce fait à chaque fois différente. Deux mots juste sur les règles, qui devraient être connues de tous vu le nombre de conversion déjà réalisées. A l'écran, 144 tuiles sur lesquelles sont inscrits soit des symboles représentant les quatre saisons, soit des idéogrammes incompréhensibles pour nous Français mais qui pour les chinois étaient la source même de leur philosophie. Le but est d'éliminer deux à deux les tuiles représentant les mêmes symboles, de sorte qu'il n'en reste plus. Moins bien fait que sur Gameboy, Shangaï sur Lynx est tout de même un jeu passionnant pour tous les cinglés de réflexion.

J'm DESTROY



MICRO VIDEO

-20% sur toutes les nouveautés ATARI/AMIGA/PC Compatibles OU 1 Jeu gratuit

-20% NEWS ATARI/AMIGA/PC

ATARI ST/STE
99F

Progectyle
Combo Racer
Midnight Resistance
Anarchy
Tie Break
Monty Python
E-Motion
Leonardo
Terminator
Triton ííí
BSS Jane Seymour
Rock Star
Driving Force
Temp Park
Space Harrier II
7 Gates of JAmbala
International 3d Tennis
Tower of Babel
Omega
Star Flight
Bumpy
Tetris
Floods

SUPER FAMICOM

à partir 2490 f ...

Jeux:
Bombuzal
Act Laser
Populous
Radius 3
Super Mario Bros
Pilot Wings
3D Grid Battle
f Zéro
Final Flight

349F

Wonder Boy III
Shadow Dancer
Klax
Insector X
Crack Down
Technocop
Super Thunder Blade
Herzog Zwei
Junction
Rastan Saga II
Super Basket Ball
Zoom
Harrow Flash
Altered Beast
Hurrican
Mckey Mouse
XDR

Megadrive + *1 jeu*: 1290F
Megadrive + *2 jeux*: 1490F
Megadrive + *Moniteur Stéréo*
+ *1 jeu*: 2990F

420F

Adaptateur Cartouche Japonaise s/
Megadrive Française+ 1 jeu

Megapanel
Burning Force
Atomic Robot Kid
Axis
Sokoban

Cartouche Megadrive
REPRISE

-20% NEWS ATARI/AMIGA/PC

AMIGA
99F

P 47 Thunderbold
Impossamole
Combo Racer
Matrix Marauder
Knight of the Crystallion
E-Motion
New York Warrior
La Triad II
Dinasty War
Temp Park
Interphase
Driving Force
Gravity
Skidz
Ivanohé
Berlin Est and West
Space HArrier II
Progectyle
Rainbow Island
Midnight Resistance
Explora II
Explora I
Monty Python

Ces promotions ne sont pas cumulables, et dans la limite des stocks disponibles.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous à MICRO VIDEO BORDEAUX VPC

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX

Frais d'envoi: 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 30F
Machines = 150F / Catalogue jeux seul = 2 timbres à 2,30 F

NOM :.. PRENOM :..........................
Adresse : ....
Code Postal : .... VILLE : ....

Désignation	Qté	Prix Unitaire	Prix Total
☐ CHEQUE ☐ MANDAT CARTE		TOTAL :	

MICRO VIDEO

PARIS : 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ☎ 40.34.97.80
BORDEAUX : 3, Crs Alsace Lorraine 33000 ☎ 56.44.47.70
☎ 56.79.34.89
DAX : 56, Av Victor Hugo 40100 DAX ☎ 58.74.18.63
LYON : 11,12, Crs A. Briand 69300 CALUIRE ☎ 72.27.14.74
NANTES : 6, rue Mazagran 44000 NANTES ☎ 40.69.15.92
PERPIGNAN : 8, Av de Gde Bretagne 66000 ☎ 68.34.24.40
TOURS : 81, rue Michelet 37000 TOURS ☎ 47.05.78.50
BELGIQUE
BRUXELLES : 1, rue Dons 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489.074
DINANT : 21, Place Communale 5198 ANHEE ☎ 082/611.451

MEGA dossier

Joystick, qui va toujours plus loin, vous donne un nouveau rendez-vous dans ses pages. Régulièrement, nous passerons un jeu complet sur la table à disséquer. Ce mois-ci c'est le superbe Megaman 2 sur console Nintendo qui a souffert sous le scalpel de nos testeurs.



Avant de passer le jeu en revue, et de façon détaillée, tableau par tableau, laissez-moi vous résumer en quelques mots l'aventure qui vous attend. Vous devrez affronter les 8 chefs de mondes, un par un, et c'est après chaque victoire sur l'un d'eux que vous gagnerez son pouvoir, son arme principale. Au cours de l'aventure, donc, Megaman sera de plus en fort, de plus en plus puissant. L'ordre dans lequel vous combattrez les chefs a donc son importance, puisque pour battre certains méchants, il faut utiliser une arme acquise au cours d'un précédent combat. Voici l'ordre le plus facile que nous allons suivre: Airman, Woodman, Crashman, Flashman, Quickman, Bubbleman et enfin Metalman. Une fois tous les chefs détruits, vous entrez dans le monde de l'ignoble Dr Willy, le créateur des monstres précédemment cités. Ce monde est divisé en cinq zones. C'est dans la cinquième zone que vous affronterez les huit chefs, l'un après l'autre, pour la seconde fois. Ensuite, ce sera le tour du Dr Willy lui-même, mais il réussira à s'enfuir à la fin du combat. Megaman n'écoutant que son courage partira à sa poursuite, afin d'arriver à l'ultime combat.

LEVEL 1 - AIRMAN

Les premiers monstres que Megaman va rencontrer s'appellent les Air Tikkis (photo 1.1). Ce sont des gros diables, rectangulaires, dont les cornes sortent et rentrent de façon régulière. Attendez que ces cornes soient rentrées pour sauter sur les diables. Faites attention aux gremlins volant qui ne manqueront pas de venir vous attaquer.

Des personnages se déplaçant sur des nuages (photo 1.2) viendront lancer des éclairs sur Megaman. Tuez-les, puis sautez sur leur nuage afin de continuer votre progression.

Sautez de plateforme en plateforme, en faisant attention aux œufs que des oiseaux viendront lâcher au-dessus de Megaman. Ces œufs doivent être détruits le plus tôt possible, car si ils explosent sur les plateformes, de très nombreux poussins en sortiront, et leur contact fera baisser l'énergie de notre héros. Ensuite vous retrouvez d'autres Air Tikkis, puis des plateformes où se trouvent des gros personnages souffleurs, munis de ventilos sur le ventre (photo 1.3). Avancez vers eux en faisant attention de ne pas être poussé dans le vide. Tirez-leur dessus pour les détruire, quelques tirs suffiront. Continuez, et vous arriverez au repère de Airman (photo 1.4). Il n'y a pas de technique particulière, sautez pour éviter ses tornades, et tirez-lui dessus le plus rapidement possible. S'il vous touche, Megaman se met à clignoter, et vous pouvez alors, pendant un temps limité, passer à travers les tornades. Profitez-en.

Une fois Airman tué, vous gagnerez son arme, qui vous servira par la suite (arme notée A quand vous appuyez sur Start).

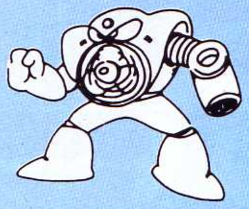




photo 1.1



photo 1.2



photo 1.3

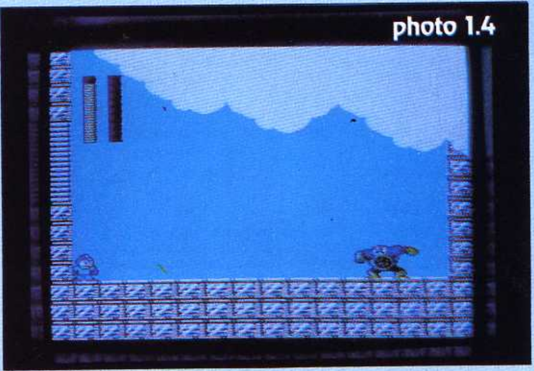


photo 1.4

LEVEL 2 - WOODMAN





photo 2.1

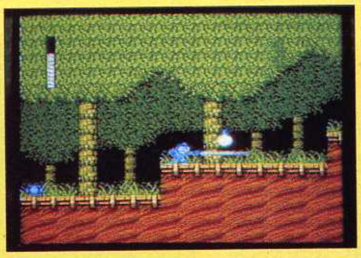


photo 2.2

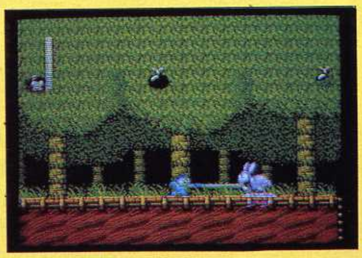


photo 2.3

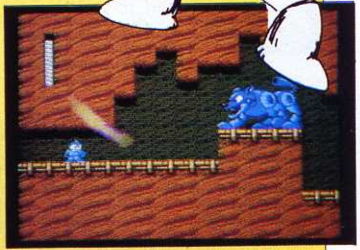


photo 2.4

Au début du niveau vous n'aurez qu'à éviter les chauves-souris, et à sauter pour les tuer (photos 2.1 et 2.2). Puis vous rencontrerez un lapin sauteur (photo 2.3), tirez-lui dessus dès qu'il apparaît. Descendez à l'aide de l'échelle, et vous vous trouvez dans les souterrains, où vous combattrez d'autres chauves-souris. Ensuite, Megaman devra détruire trois loups (2.4). Ils lancent des boules de feu, évitez leur tir, et tuez-les avec l'arme normale (trois tirs suffisent). Continuez à avancer, et montez à l'échelle. Si vous avez perdu beaucoup d'énergie, montez, descendez, remontez et redescendez, en tuant les chauves-souris (photo 2.5) à chaque fois, et en ramassant l'énergie ainsi gagnée.

Phase suivante de ce tableau, Megaman rejoint l'extérieur. Il devra affronter des gorilles (photo 2.6), puis des oiseaux qui lâchent toujours leurs œufs remplis de poussins. Descendez à l'échelle, et tuez le lapin le plus rapidement possible, car si vous tardez, il vous lancera des carottes meurtrières. Il y a trois lapins dans ces nouveaux souterrains. Puis apparaissent des Poulets atomiques. Placez-vous au coin des marches, ainsi ils sauteront au-dessus de vous sans vous toucher. Vous voilà arrivé au repère de Woodman. Utilisez l'arme de Airman, et tirez de façon continue tout en évitant les feuilles qu'il vous lance. Vous gagnez son arme qui sera très utile plus loin, mais vous verrez bien.

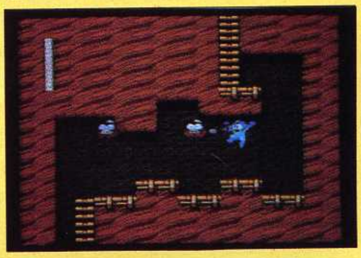


photo 2.5

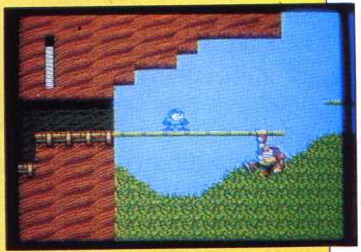


photo 2.6

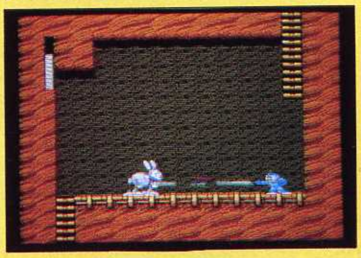


photo 2.7

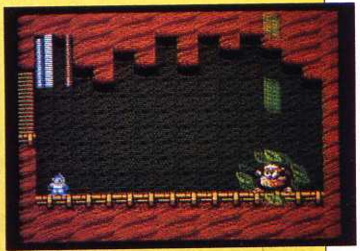
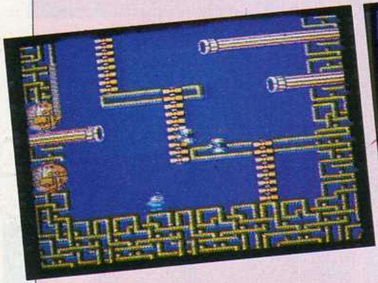


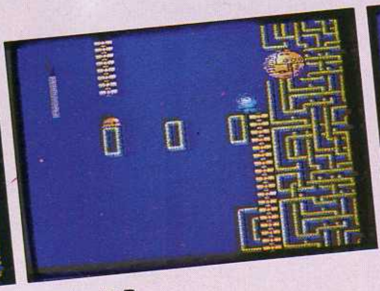
photo 2.8

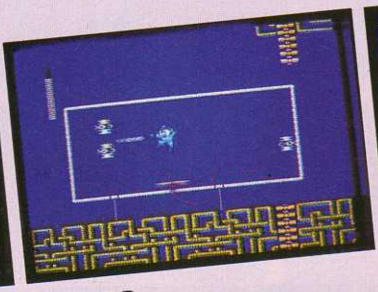
MEGA dossier

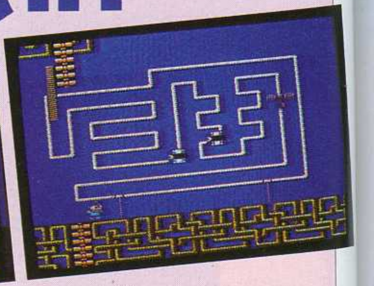


LEVEL 3 - CLASHMAN

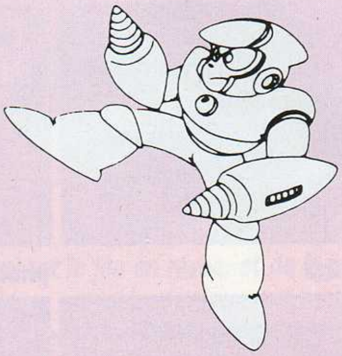

photo 3.1


photo 3.2

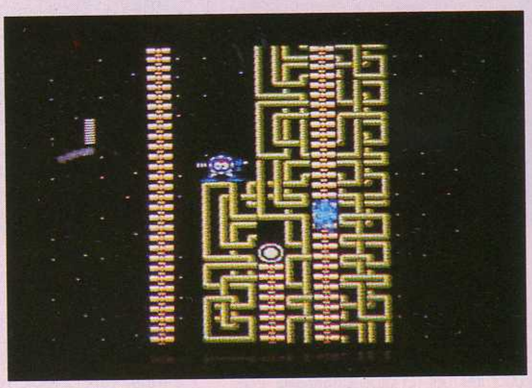

photo 3.3

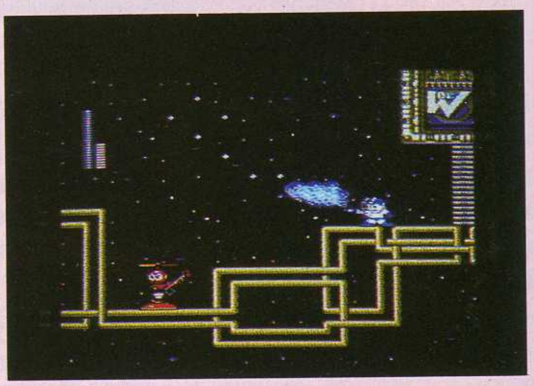

photo 3.4

Montez pendant trois écrans en faisant attention aux robots tournants qui sortent des tuyaux (photo 3.1). Si vous êtes touché par l'un d'entre eux, ça vous fera chuter.
Attention. Une fois en haut, allez vers la droite, et tuez les petits robots casqués (photo 3.2). Vous pouvez le faire quand ils montrent leurs yeux. Prenez l'arme de Woodman, ainsi les ennemis viendront mourir tout seuls en vous fonçant dessus, sautez sur la passerelle mobile (photos 3.3 et 3.4), et quand vous êtes à proximité de l'échelle, attrapez-la. Cette opération est à répéter dans trois tableaux différents.



Montez, battez-vous contre les petits robots casqués. Vous vous trouvez devant deux échelles: prenez celle de droite (photo 3.5), montez le plus rapidement possible afin d'éviter les lâchers d'œufs de ces oiseaux que vous commencez à connaître. En haut, apparaît un monstre à hélice (photo 3.6), tirez-lui dessus avec l'arme normale. Vous arrivez au repère de Crashman. Pour le vaincre, utilisez l'arme de Airman. Et hop, vous gagnez une nouvelle arme.


photo 3.5


photo 3.6

LEVEL 4 - FLASHMAN



Megaman évolue sur de la glace (photo 4.1). Il glisse. Attention, le fait d'être touché le fera reculer, tomber, et vous perdrez du temps pour rejoindre le bon chemin. Mis à part cette petite particularité, ce tableau n'est pas bien difficile, il y a peu d'ennemis. Tout d'abord les monstres cracheurs de boules, tuez-les avec l'arme normale, puis les robots à deux grandes jambes, les Walkers (photos 4.2 et 4.3). Quand vous en rencontrez un, il y en a 4, tirez-lui dessus, il explose, le pilote tombe au sol, et vous devrez le détruire à son tour. Au bout d'un certain temps, à suivre le chemin qui se présente, vous arriverez au repère de Flashman (photo 4.4). Prenez l'arme de Crashman pour le combattre, mais attention, cet ennemi a le pouvoir d'arrêter le temps, de venir vous tirer dessus alors que vous ne pouvez plus bouger. Mais bon, vous réussirez à l'avoir, il n'est pas bien difficile, et cela se conclura par une nouvelle arme acquise par Megaman, le héros du jeu je vous le rappelle. Tout de même.

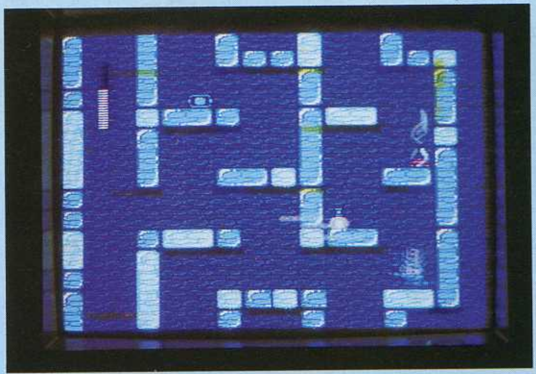


photo 4.1

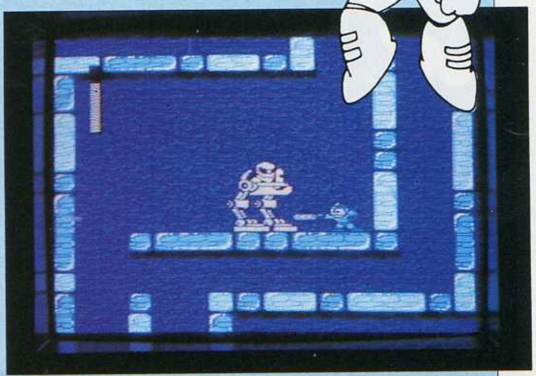


photo 4.2

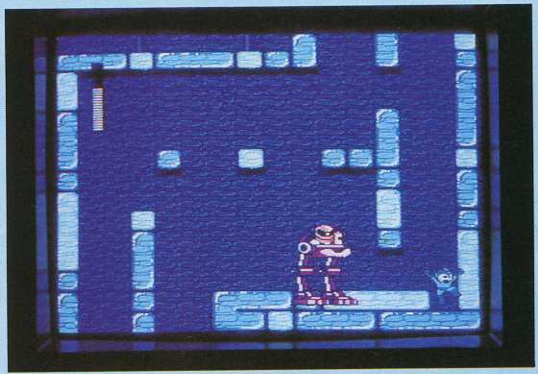


photo 4.3

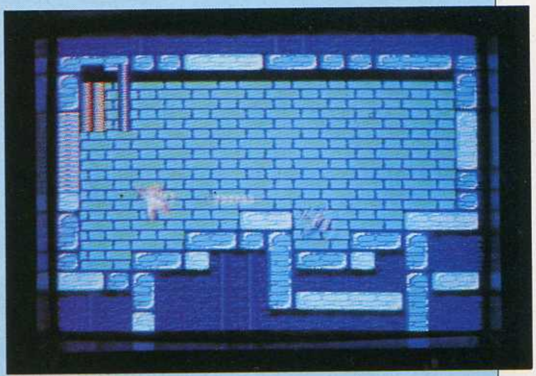


photo 4.4

LEVEL 5 - QUICKMAN

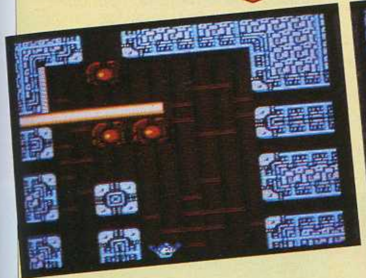


photo 5.1

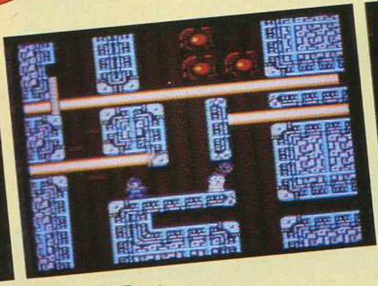


photo 5.2



photo 5.3

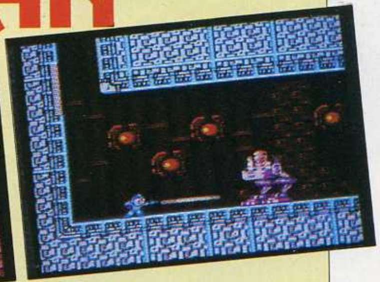


photo 5.4

Ce niveau commence par une descente, de deux écrans, où des arcs électriques sortant de socles se dirigent vers vous. Tirez sur ces socles. Vous continuez votre descente, pendant 3 écrans, tout en évitant les énormes rayons lasers (photo 5.1) qui traversent les tableaux horizontalement, et les ressorts fous (photo 5.2) qui apparaissent de-ci de-là. Arrivé en bas, dirigez-vous vers la droite. Megaman évoluera dans le noir. La lumière reviendra quand vous attendrez un monstre lanceur de flammes (photo 5.3). Tirez-lui dessus, avec l'arme normale, pour le tuer. Continuer à droite. Quand les tableaux recommencent à descendre, utilisez l'arme de Flashman, vous arrêtez le temps, et ainsi vous ne serez plus inquiété par les lasers. Descendez pendant quatre écrans, allez à droite, tuez les deux Walkers (photo 5.4), et vous arrivez dans le repère de Quickman (photo 5.5).

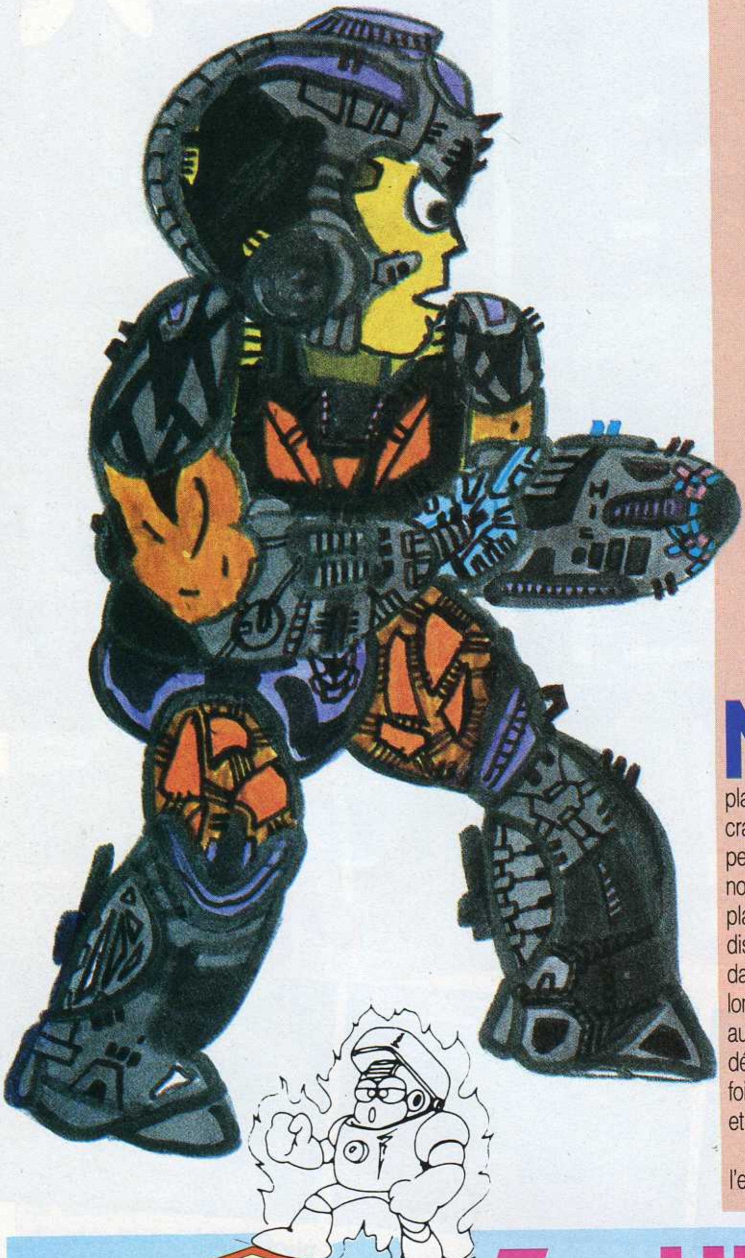


Pour vaincre ce chef de monde, il faut utiliser l'arme de Crashman, votre ennemi fera des sauts, et vous lancera des boomerangs. Pas de tactique particulière, évitez ses tirs et attaquez sans arrêt. Comme d'habitude. Bien sûr, vous gagnez une nouvelle arme.



photo 5.5

MEGA dossier



LEVEL 6 - BU MA



photo 6.1



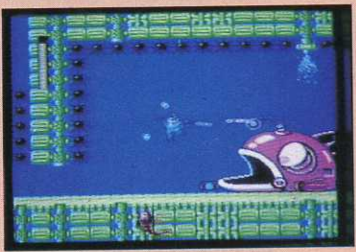


photo 6.3



photo 6.4



ph

Megaman se trouve devant des chutes d'eau (photo 6.1). Sautez de plateforme en plateforme, attention aux gros crapauds (photo 6.2) qui jettent de petits crapauds. Tuez-les avec l'arme normale. Vous arrivez sur des petites plateformes rouges, attention, elles disparaissent et vous précipitent dans le vide si vous restez trop longtemps dessus. Vous rencontrerez aussi des mollusques à roues, qui se déplacent de gauche à droite. Une fois encore, il suffit de faire attention et de leur tirer dessus.

Megaman se retrouve dans l'eau, et prouve qu'il est à l'aise dans toutes les situations. Descendez le plus bas possible, puis dirigez-vous vers la droite en faisant attention aux mines qui se trouvent dans le haut de l'écran, et aux écrevisses crachées par des énormes poissons fixes (photo 6.3). Pour tuer ces gros monstres à nageoires, il faut tirer sur la lanterne qui se trouve au bout de leur antenne frontale. Tirez avec l'arme normale. Continuez à droite, des méduses descendent du haut de l'écran et vont lentement vers Megaman, et faites attention, en les évitant, de ne pas sauter trop haut car le plafond est encore tapissé de mines. Vous allez rencontrer un autre

LEVEL 7 - HEATMAN



photo 7.1

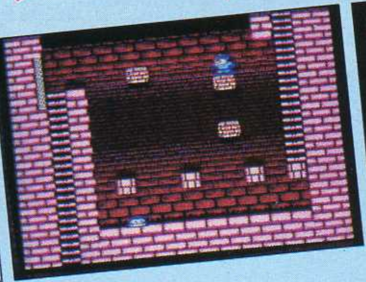


photo 7.2

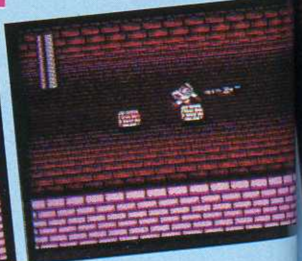


photo 7.3

Allez vers la droite, des monstres verts à hélice vous attaquent, suivis de petits robots à la tête tournante (photo 7.1). Attention de ne pas tomber dans la lave. Ensuite, sauter de pierre en pierre pour ne pas tomber dans le vide. Descendre, sauter sur les pierres qui apparaissent puis disparaissent (photo 7.2). Allez vers la droite, attention aux robots qui sortent des trous, sauter de colonne en colonne.

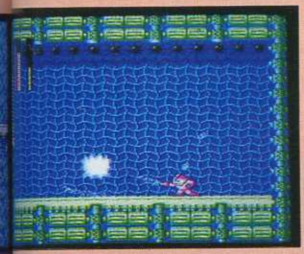
Au bout de dix colonnes, sautez à nouveau sur des pierres qui apparaissent et disparaissent afin de garder un niveau en hauteur minimum (photo 7.3). Une fois près de la lave, utilisez l'arme numéro 2 (photo 7.4), afin de passer sans encombres au-dessus de ce bain bouillonnant. Descendez, et détruisez l'unique Walker qui traîne dans la région. Vous êtes arrivé au repère de Heatman (photo 7.5). Utilisez l'arme de Bubbleman, tirez-lui dessus, tout en évitant les flammes qu'il envoie.

BLE-





photo 6.2

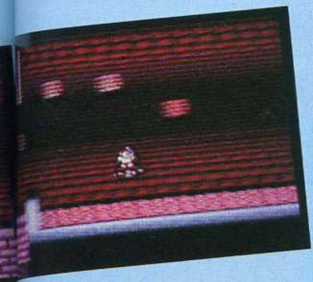


oto 6.5

gros poisson. Même tactique. Puis deux crapauds évoluant sous l'eau.

Après tout cela, Megaman rejoint l'extérieur, et se retrouve sur des plateformes, devant les chutes d'eau, mais cette fois ce sont des crabes (photo 6.4) qui lui tombent dessus. Tirez.

Allez vers la droite, et vous rejoignez l'antre de Bubble-man (photo 6.5). Pour le vaincre il suffit d'utiliser l'arme de Quickman, en évitant les bulles et les tirs qu'il envoie en même temps, tout en faisant attention de ne pas sauter trop haut, en effet il y a toujours des mines en haut de l'écran.



oto 7.4

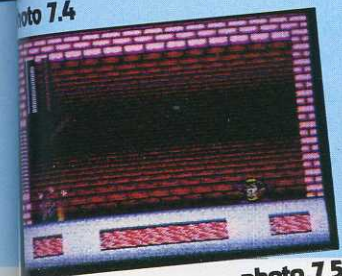


photo 7.5

LEVEL
8 ■ METALMAN



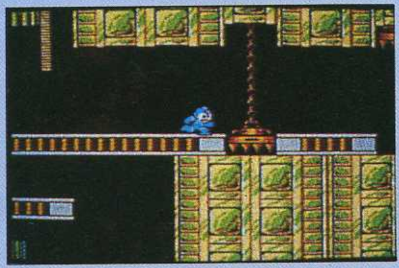


photo 8.1



photo 8.2

Megaman se trouve, bien malgré lui, sur des tapis roulants. Se diriger vers la droite, en faisant attention de ne pas se faire écraser par les grosses roues dentées, au bout de chaînes, qui descendent du haut de l'écran (photos 8.1 et 8.2). Puis des vrilles sortent du sol et du plafond. Vous pouvez rester très longtemps ici, en détruisant les vrilles, car elles vous apporteront des vies et de la magie. Ensuite vous revoilà sur des tapis roulants, mais entrecoupés de précipices. Sauter de l'un à l'autre, en faisant bien attention de sauter au dernier moment. Au bout à droite, il faut descendre. Maintenant il y a d'autres tapis, mais avec des roues et des bouffons sauteurs (photo 8.3); tirez sur les roues, et leurs occupants chuteront dans le vide. Il y en a six à la suite. Quand vous rencontrerez un empilement de tonneaux, c'est très simple, tirez dans la partie centrale, là où il y a les yeux. Avant de rejoindre le repère de Metalman (photo 8.4), vous devrez affronter deux ressorts. Contre le chef de ce monde, utilisez l'arme de Quickman, pendant qu'il vous lancera des roues dentées, tout en sautant, sachant qu'à chaque fois cela fera changer de sens le déroulement du tapis sur lequel vous vous trouvez.

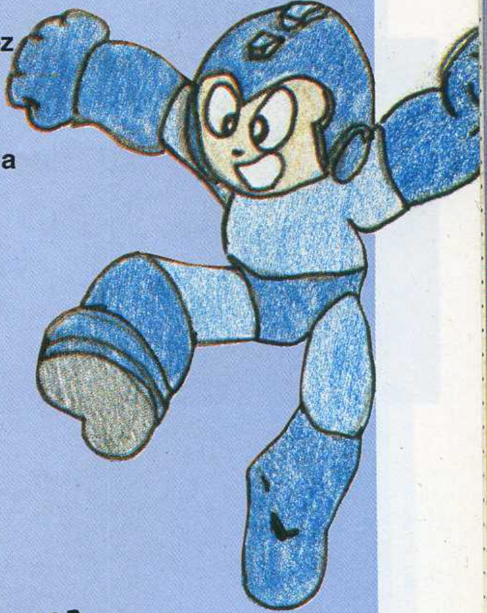




photo 8.3



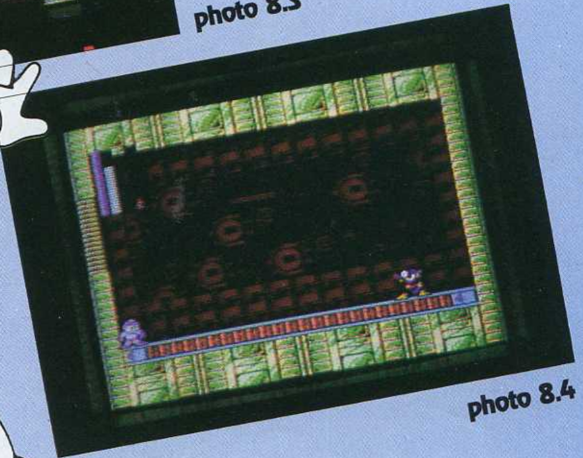


photo 8.4

MEGA dossier

LE CHATEAU DU DR. WILLY


photo 9.0

Maintenez que vous avez affronté tous les huit monstres du Dr Willy, vous allez devoir le combattre lui-même, en personne, dans son repère: le Château au Crâne (photo 9.0). Il y a 5 zones dans son domaine, et 5 monstres différents. Attention, dans toute cette partie du jeu, vous ne devez utiliser l'option "stage select", vous reviendriez à la première zone systématiquement.

Zone 1

Allez vers la droite, des oiseaux passent dans le ciel, et comme d'habitude ils lâchent des œufs remplis de dangereux poussins. Quand vous arrivez contre un mur, sans autre issue, utilisez l'arme 3 pour pouvoir monter (photo 9.11). Allez vers la droite, attention aux arcs électriques, montez et tuez les soldats aux boucliers (photo 9.12). Montez jusqu'à ce que vous soyez bloqué auprès d'un grand trou, et utilisez les plateformes à hélices (arme 1) pour rejoindre l'échelle de gauche (photo 9.13). Allez vers la droite, et sautez de pierre en pierre pour ne pas tomber dans le vide, un Dragon arrive derrière vous. Continuez à droite, puis quand vous arrivez aux trois dernières pierres, montez sur celle du haut (photo 9.14), et tirez sans arrêt sur le dragon avec l'arme normale.

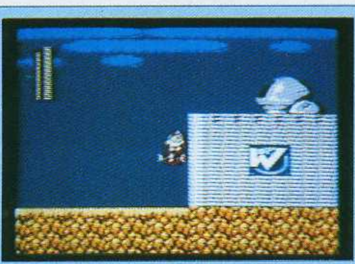

photo 9.11


photo 9.12

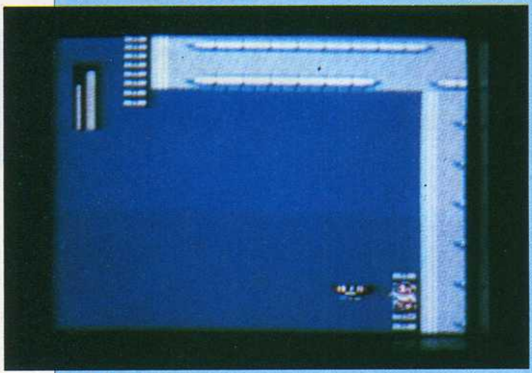
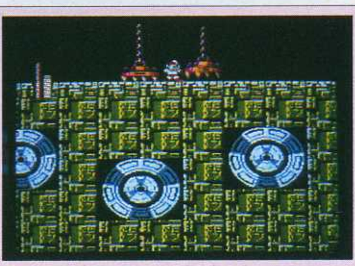

photo 9.13

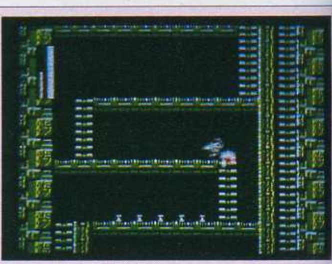

photo 9.14

Zone 2

Allez vers la droite, vous allez rencontrer plein d'ennemis verts à hélices. Une fois arrivé au bord d'une rangée de pics, utilisez la fusée (arme 2) pour passer au dessus (photo 9.21), puis allez tout au bout à droite. Descendez, et là, vous trouverez plein de magie sur votre chemin (9.22). Tout en bas, allez vers la droite, en tirant sur les vrilles, et en faisant attention aux masses qui descendent au bout de leurs chaînes (photo 9.23). Quand vous êtes coincé, sur la droite, contre un mur, utilisez l'ascenseur (arme 3) pour monter (photo 9.24). Allez vers la droite, et faites toujours attention aux masses au bout des chaînes. Descendez, prenez l'arme de Bubbleman et sautez. Vous allez affronter la


photo 9.21


photo 9.22


photo 9.23

Zone 3

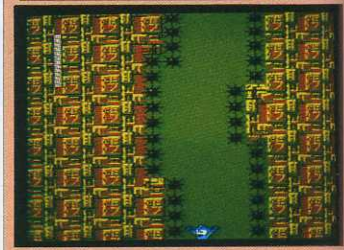

photo 9.31


photo 9.32

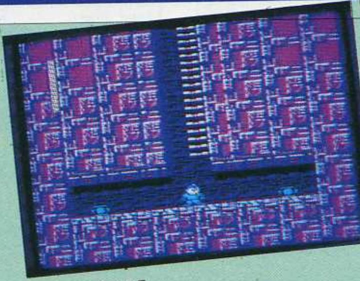
Ce tableau est très court, mais assez difficile. En plus le monstre de fin est particulièrement joli.

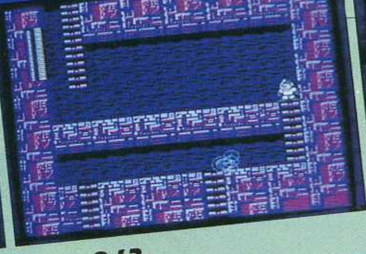
Descendez, une fois tout en bas, allez vers la droite, et sautez

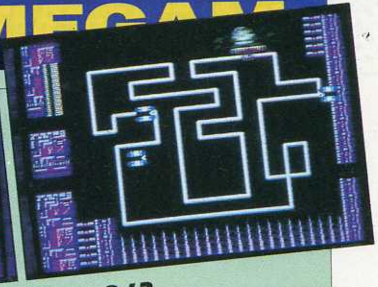
Zone 4

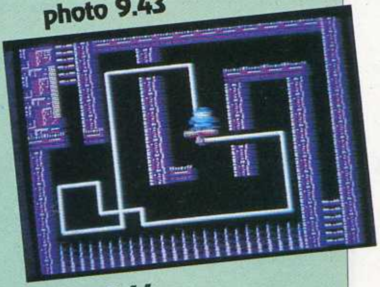
Montez à l'aide des échelles (photo 9.41), de temps en temps, sur votre passage, se trouveront des trous invisibles. Pour deviner où ils se trouvent, lancez des bulles, et regardez où elles tombent (photo 9.42). Vous n'aurez plus qu'à sauter par-dessus les trous ainsi découverts. Une fois en haut allez à droite, et commencez à descendre. Prenez l'arme de Woodman, et pour les cinq tableaux qui suivent, procédez de cette façon: sautez sur la plateforme mobile, et rejoignez l'autre échelle (photos 9.43 et 9.44). Pour le cinquième écran, une petite particularité, vous devrez sauter sur la portion de mur au milieu de l'écran, puis utiliser l'arme deux, la fusée, afin de rejoindre l'autre échelle qui descend. Une fois en bas, allez à droite, pour rencontrer les deux walkers qui précèdent le dernier tableau de la zone 4.

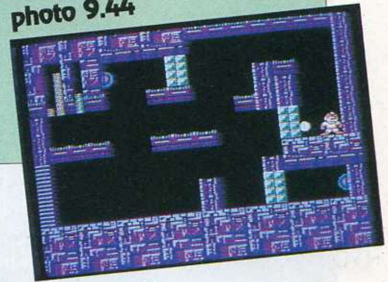
Prenez l'arme de Crashman. Une astuce: quand les boules ennemies vous foncent dessus, appuyez sans arrêt sur Start. Ainsi, les tirs ne vous toucheront pas. Entre chaque salve de tir, allez placer des bombes contre les cinq barrières qui protègent les cinq sphères (photo 9.45). Une fois les 5 barrières détruites, faites-vous tuer. Recommencez le parcours tout entier pour revenir à ce tableau, et sur le chemin faites le plein de magie pour l'arme de Crashman. Une fois revenu au dernier tableau, répétez la même technique, avec la même astuce du start, mais pour détruire les cinq boules. La zone 4 est réellement terminée, cette fois.

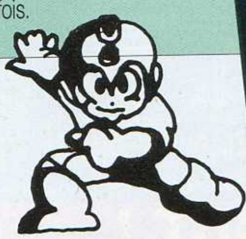

photo 9.41


photo 9.42


photo 9.43


photo 9.44

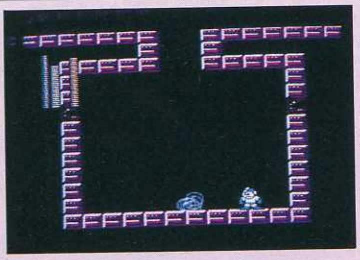

photo 9.45



de muret en muret afin d'éviter les mines. Continuez à droite. De gros poissons surgissent du fond de l'eau, évitez-les car vous ne pouvez les tuer. Continuez à droite. Sautez, et descendez entre les mines en vous plaçant à égale distance, au centre, de chaque colonne de mines (photo 9.31). Une fois tout en bas allez vers la droite, vous êtes à la fin de la zone 3. Pour affronter Guts Dozer (photo 9.32), l'énorme Tank, utilisez l'arme de Quickman et tirez sans arrêt.




photo 9.24


photo 9.25

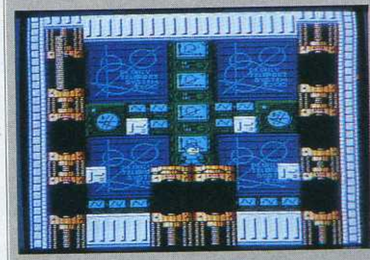
Machine à Briques (photo 9.25).

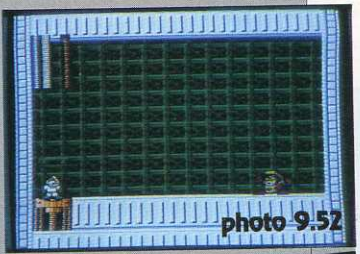
Tirez sur les briques qui vous foncent dessus, quand elles se sont réunies deux par deux, et après en avoir détruit un couple, placez-vous sur un endroit vide de brique. Répétez cette opération jusqu'à destruction de la Machine.

Zone 5

Vous voilà dans le labo du Dr Willy. Courage, vous avez fait le plus difficile. Dans cette pièce, il y a 8 entrées (photo 9.51). Allez dans chacune d'entre elles (photos 9.42 et 9.53) pour affronter une seconde fois (et oui, ils n'étaient pas vraiment morts, ou peut-être sont-ce des clones) tous les monstres du Dr Willy qui vous avaient déjà combattu. Pour les vaincre utilisez les mêmes armes qu'au cours des huit premiers niveaux. Quand vous en détruisez un, dans une salle, ne sortez pas aussitôt afin de récupérer le carré d'énergie qu'ils laisseront derrière eux. Vous en aurez besoin.

Une fois ces huit méchants tués une seconde et dernière fois, une nouvelle entrée apparaît dans le labo. Entrez, pour affronter le Dr Willy lui-même qui se trouve à bord d'une de ses machines diaboliques. Utilisez l'arme de Metalman pour le vaisseau (photo 9.54), puis Quickman pour le Dr Willy (photo 9.55). Malheureusement, il réussira à s'évader.


photo 9.51


photo 9.52

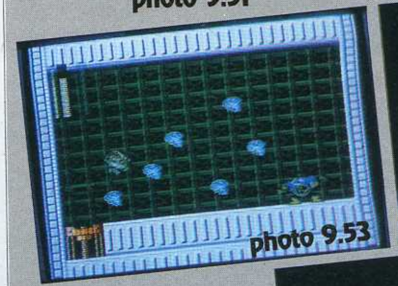

photo 9.53


photo 9.54


photo 9.55

MEGA dossier

Tout au long de la partie, vous avez affronté des monstres créés par le Dr. Willy. Les voici tous réunis pour que vous les mémorisiez parfaitement.



IMPORTANT !

Les mots de passe à ne surtout pas perdre

WOODMAN :
A1.B5.C3.C4.D5.E1.E2.E3.E4
CLASHMAN :
A1.C3.C4.D3.D5.E1.E2.E3.E4
FLASHMAN :
A1.C3.C4.C5.D3.D5.E1.E3.E4
QUICKMAN :
A1.C1.C3.C4.C5.D3.D5.E1.E3
BUBLEMAN :
A1.B5.C2.C4.D1.D4.E1.E2.E4
HEATMAN :
A1.B4.C1.C5.D1.D3.D5.E1.E3
METALMAN :
A1.B2.B4.C1.C5.D1.D3.E1.E3
DR WILLY :
A2.B3.B1.B5.C2.D1.D2.D4.E4

L'ULTIME COMBAT


photo 10.1


photo 10.2

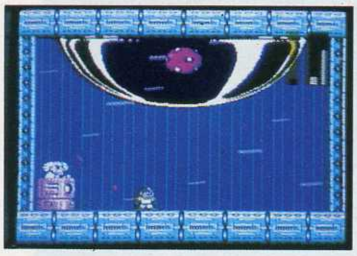

photo 10.3

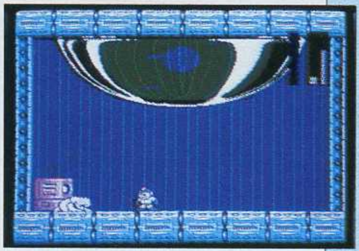
Dernier tableau de ce jeu, qui vous mettra face au Dr Willy, mais cette fois pour un dernier combat. Sautez, et au cours de votre chute, déplacez-vous sur la droite. Dès que vous touchez le sol (photo 10.1), foncez sur la droite le plus rapidement possible afin d'éviter les gouttes d'acides qui tombent du plafond (photo 10.2). Au bout à droite, vous vous retrouverez dans l'espace, et le Dr Willy apparaîtra, il se transformera en monstre (photo 10.3), et c'est alors que le combat final commencera. Prenez l'arme de Bubbleman, sautez pour éviter les tirs du Dr, et tirez-lui dessus. Vous devrez le toucher environ 15 fois pour gagner.

LA FIN

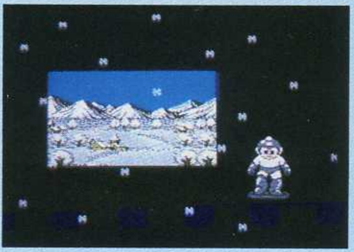
Megaman a donc vaincu le Dr Willy, mais notre ami est si bon qu'il n'a pas jugé utile de le tuer. Il l'a fait prisonnier (photo 11.1). Le Dr Willy s'écroule, et demande pardon à Megaman, à genoux, rampant. Megaman le libère, le regrettera-t-il? Devra-t-il affronter le Dr Willy une nouvelle fois (Megaman 3)? Seul l'avenir nous le dira.

S'en suivent des superbes séquences animées, où l'on voit notre héros dans des paysages aux différentes saisons, puis, sur un fond de verdure et de montagne, il s'envole vers de nouvelles aventures. Seul son casque reste sur l'herbe, en témoignage de l'amour qu'il porte pour l'humanité qu'il vient de sauver une nouvelle fois. Merci Megaman.


photo 11.1

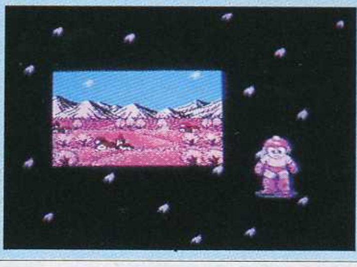

photo 11.2

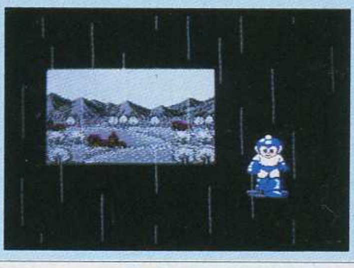

FIN











DOSSIER REALISE PAR SEB AVEC L'AIDE PRECIEUSE ET ESSENTIELLE DE JOSUE CESAR ET STEPHANE DUBUT. MERCI A EUX.

JEUX CRACK

GAME-GEAR

WONDER BOY

A la page de présentation, appuyer sur START et en haut, ainsi vous pourrez sélectionner l'aréa: 1 à 9.

(Olivier GOURRIN)

Nintendo

PUNCH OUT

Lors du premier combat contre Glass Joe, ce dernier recule au bout de 41 secondes et fait une grimace. Lorsqu'il revient à sa position initiale, frappez le immédiatement à la tête ou dans le ventre. Si vous avez été assez précis, Glass Joe ne se relèvera pas. Et puisqu'on parle de Punch Out, voici un code bien étrange 8004222602.

(Yann)

DOUBLE DRAGON 2

Dans la troisième mission, lorsque la porte de l'hélicoptère s'ouvre et commence à vous aspirer, appuyez sur pause comptez trois secondes et réappuyez sur pause, la porte se sera fermée.

(Yann)

TECMO WORLD RACING

Pour accéder au sound test, appuyez simultanément sur la diagonale haut gauche, les boutons A et B et Select.

(Yann)

Sega

GOLVELLIUS

Pour accéder au sound test, commencez une nouvelle partie et lorsque vous verrez à l'écran Kelesis marchant vers le tunnel, appuyez simultanément sur la diagonale haut-gauche et sur les boutons 1 et 2.

(Yann)

BLACKBELT

Après avoir battu Wang à la fin du sixième tableau, attendez l'écran de fin puis appuyez sur les boutons 1 et 2 tout en laissant les boutons haut et bas enfoncés. Vous découvrirez alors un niveau secret.

(Yann)

FANTASY STAR

Il existe un moyen d'échapper à tous les ennemis de Fantasy Star (même à ceux qui ne vous laissent normalement pas vous échapper). Pour cela, utilisez une baguette magique que vous trouverez dans un magasin à Skeur sur Thezoris. Equipez Noah d'une de ces baguettes en temps qu'arme, et achetez en une en plus. Puis, lors des batailles, sélectionnez la baguette dans le menu Items. Ce truc fonctionne partout dan le jeu, sauf quand toutes les directions sont bloquées ou lorsque vous affrontez d'imposantes créatures comme Medusa ou Lassic.

(Yann)

MEGADRIVE

MOONWALKER (texte et plan)

Pour abattre les ennemis en fin de niveau:
-ROUND 1-1:La danse
1-2:Etoile magique et danse!
1-3:Etoile magique et chapeau!
-ROUND 2-1:La danse!
2-2:Etoile magique!
2-3:Etoile magique, ne s'occuper que du chien blanc!
-ROUND 3-1:La danse!
3-2:Etoile magique pour tous!
3-3:Etoile magique, ne s'occuper que d'un seul monstre à la fois!
-ROUND 4-1:Etoile magique!
4-2:Etoile magique!
4-3:Etoile magique!
-ROUND 5-1:Etoile magique!
5-2:Etoile magique
5-3:Rien de plus facile avec le robot!

(Eric SAMPERS)

BUDOKAN

Quand vous partez pour les tournois une énorme maison apparaît, c'est là que se déroulent les tournois, à la vue de cette maison appuyez sur A,B et C en même temps, vous aurez alors un tableau pour les crédits, la musique et le son...

(Cyril BOUFFOT)

SHOVE-IT

Voivi quelques codes, de différents niveaux:

Niveau 2:Marina !!	Niveau 10:Podeo/?/
Niveau 3:Malibu	Niveau 11:Westwood
Niveau 4:Sanpedro	Niveau 12:Wilshire
Niveau 5:Ventura	Niveau 13:Venice!!
Niveau 6:Sandiego	Niveau 14:Figueroa
Niveau 7:Pasaneda	Niveau 15:Sunset
Niveau 8:/Bervely/	
Niveau 9:Melrose	

(Alexandre WENTZO)

THUNDER FORCE III

Sur n'importe quelle planète, appuyez sur PAUSE, puis pressez dix fois le joypad vers le haut, puis les boutons A et B autant de fois que possible, et réappuyez sur PAUSE. Au bout d'un moment, vous pourrez utiliser toutes les armes à volonter.

(Kader RADJAH)

VEINARDS !

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié. Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



GAGNEZ JUSQU'A 1000F EN ENVOYANT VOS TRUCS

GAMEBOY

BUBBLE BOBBLE

Voici tous les codes du jeu:

stage 1:VLL1
stage 3:KLL1
stage 5:WLL1
stage 7:JLL1
stage 9:XLL1
stage 11:HLL1
stage 13:ZLL1
stage 15:GLL1
stage 17:1LB1
stage 19:FLB1
stage 21:3LB1
stage 23:DLB1
stage 25:4LL1
stage 27:CLB1
stage 29:5LB1
stage 31:BLB1
stage 33:VLBF
stage 35:KLBF
stage 37:WLBF
stage 39:JLBF
stage 41:XLBF
stage 43:HLBF
stage 45:ZLBF
stage 47:GLBF
stage 49:1LBF
stage 51:FTBF
stage 53:3LBF
stage 55:DLBF
stage 57:4LBF
stage 59:CLBF
stage 61:5LBF
stage 63:BLBF
stage 65:VLB3
stage 67:KLB3
stage 69:WLB3
stage 71:JLB3
stage 73:XLB3
stage 75:HLB3
stage 77:ZLB3
stage 79:GLB3
stage 81:1LB3
stage 83:FLB3
stage 85:3LB3
stage 87:DLB3
stage 89:4LB3
stage 91:CLB3
stage 93:5LB3
stage 95:BLB3
stage 97:VLBD
stage 99:KLBD

Pour obtenir un stage pair, prendre le code du stage précèdent le stage désiré, (ex.: pour le stage 80, prendre le code 79) et changer la deuxième lettre par un «G».

(Lee-Mine HU)

DAEDALIAN OPUS

Voici tous les mots de passe de ce jeu:

niveau 2:KING
niveau 3:EASY
niveau 4:NICE
niveau 5:BORN
niveau 6:FREE
niveau 7:STEP
niveau 8:LIVE
niveau 9:CITY
niveau 10:MEGA
niveau 11:SOWG
niveau 12:LOVE
niveau 13:JUMP
niveau 14:CORE
niveau 15:BEAT
niveau 16:BURN
niveau 17:SING
niveau 18:TOUR
niveau 19:LOOK
niveau 20:SOUL
niveau 21:OPEN
niveau 22:BEST
niveau 23:WILD
niveau 24:TIME
niveau 25:SHOW
niveau 26:MOON
niveau 27:EAST
niveau 28:RAIN
niveau 29:LONG
niveau 30:CLUB
niveau 31:TOWN
niveau 32:WOOD
niveau 33:BASS
niveau 34:MIND
niveau 35:STAR
niveau 36:FINE

Si vous tapez «ZEAL», l'écran affichera un grand tableau qui contient des numeros de 1 à 36. Vous pourrez accéder directement à ces niveaux en déplaçant le curseur et en appuyant sur START.

(Jonathan PENTEL)

PITMAN

1 0000
2 08AA
3 OHMN
4 ORYZ
5 119B
6 1931
7 1JXY
8 1TQM
9 22KP
10 2ARW
11 2K63
12 2UC9
13 33VX
14 3BJQ
15 3LG8
16 3V52
17 455E
18 4EG7
19 4NJR
20 4XVK
21 54C6
22 5C6C
23 5MRL
24 5WKT
25 67QV
26 6GXJ
27 6Q3F
28 6Z94
29 76XF
30 7MFU
31 7PA5
32 7YOG
33 8AAU
34 820H
35 8UYG
36 8KMS
37 9B3J
38 939V
39 9VQ4
40 9LXF
41 A8RC
42 AOKG
43 ARCT
44 AHGL
45 B9J7
46 B1VE
47 BTSK
48 B3GR
49 CGGQ
50 C75X
51 CZV2
52 CQ38
53 EFGW
54 EGCP
55 EYK9
56 EPR3
57 FEX1
58 F5QB
59 FX9M
60 FN3Y
61 GCMA
62 G4Y0
63 GWOZ
64 GMAN
65 HMNN
66 HWZZ
67 H410
68 HCBA
69 JNWY
70 JXPM
71 J58B
72 JE21
73 KP73
74 KYE9
75 K6LP
76 KFTW
77 LQF8
78 LZ42
79 L7VX
80 LGHQ
81 M3HR
82 MTUK
83 M14E
84 M9F7
85 NHTL
86 NRLT
87 N0E6
88 N87C
89 PL2F
90 PV84
91 P3PV
92 PBWJ
93 QKB5
94 QU1G
95 Q2ZH
96 QANU
97 RYZG
98 RPN5
99 RFBU
100 RGIH

Pour tous les codes avec des «0», si vous avez des problemes...Essayez avec la lettre «o»...

(Ruben FRAGANILLO)

MICKEY MOUSE

Codes des tableaux de 10 en 10:

10 WZFS
20 ZTPZ
30 WYCZ
40 TX9W
50 2TWX
60 NTKY
70 SHE2
80 XH02

(Eric SVABEK)

TORTUES NINJA (les)

Pour récupérer le plein d'énergie, faites une pause pendant le jeu, et appuyez sur les touches suivantes: Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, et vous n'aurez plus qu'à enlever la PAUSE pour avoir toute votre énergie. Ce truc ne marche qu'une seule fois pendant la partie

(Sébastien GEORGE)

DEADHEAT SCRAMBLE

Pour un select round:
Appuyez à l'affichage du titre, huit fois sur B et huit fois sur A ensuite actionnez B le nombre de fois pour le stage désiré. (Ex.:stage 4, appuyez 8xA, 8xB, et 4xB).

(Julien PAINOT)

BATMAN

Au titre, pressez diagonale haut droite et START, vous accéderez alors au SELECT ROUND.

(Alexandre AHMADI)

MICKEY MOUSE

Codes des tableaux 30 à 54:

30 WYCZ
31 XPAZ
32 XYOZ
33 2SSW
34 2ZWW
36 TZPW
37 2W3W
38 2XEW
39 TW4W
40 TX9W
41 PSRW
42 PZFW
43 YSJW
44 YZKW
45 WPMW
46 PXCW
47 YWAW
48 YXOW
49 225X
50 2TWX
51 T22X
52 TTPX
53 2P3X
54 2YEX

(Léopold DUMONT)

GOLF

Lorsque vous voyez que vous avez rater un coup, avant que la balle ne s'arrête complètement, réinitialisez la machine et choississez l'option «continue».
Miracle vous reprenez au coup d'avant.

(Emeric LIVINEC)

ROBOCOP

Au niveau deux, pour tuer l'homme sans toucher la femme, faites une pause et régler le viseur. Enlever la pause et tirer sur l'homme.

(Emeric LIVINEC)

GARGOYLE'S QUEST

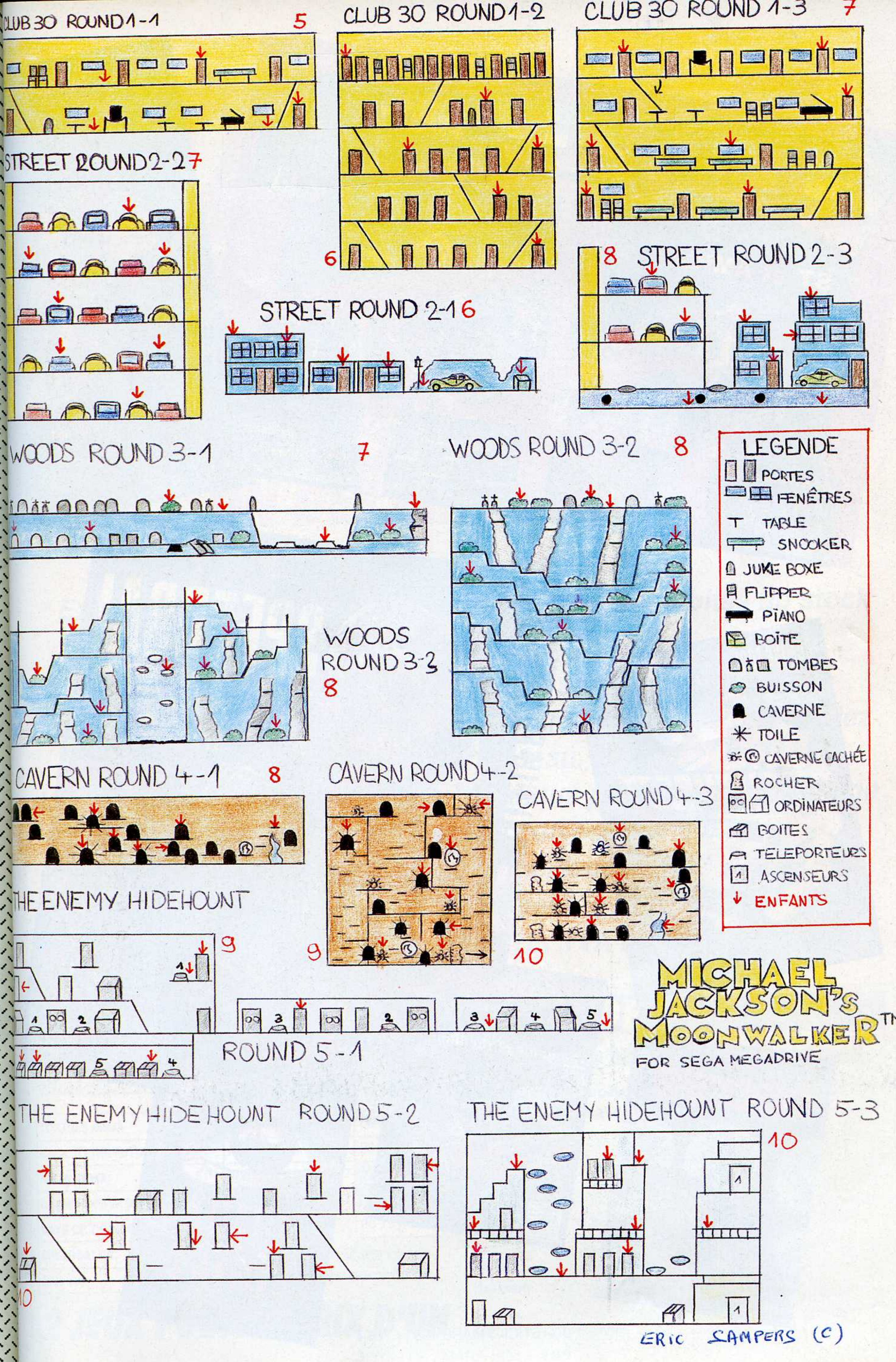
Voici un code: CM5Z-XYU8. A ce moment de la partie vous reprenez avec plein d'objets et d'armes supplémentaires, et votre mission est de retrouver le blazon rouge pour que le roi Darkoan retrouve lui même son pouvoir, et que vous même puissiez buter les forces du mal hors de votre beau pays. a vous de jouer!

(Emeric LIVINEC)

ASMIK WORLD

Quelques codes.....
tableau 8:AXOLOTL
tableau 9:ALUTEN
tableau 16:CHIMERA
tableau 17:OEWLAP
tableau 24:ELYTRON
tableau 25:GILA

(Sami WANGELISTA)


CLUB 30 ROUND 1-1
5
CLUB 30 ROUND 1-2
6
CLUB 30 ROUND 1-3
7
STREET ROUND 2-2 7
STREET ROUND 2-1 6
8 STREET ROUND 2-3
WOODS ROUND 3-1
7
WOODS ROUND 3-2
8
WOODS ROUND 3-3
8
LEGENDE
PORTES
FENÊTRES
TABLE
SNOOKER
JUKE BOXE
FLIPPER
PIANO
BOITE
TOMBES
BUISSON
CAVERNE
TOILE
CAVERNE CACHÉE
ROCHER
ORDINATEURS
BOITES
TELEPORTEURS
ASCENSEURS
ENFANTS
CAVERN ROUND 4-1
8
CAVERN ROUND 4-2
9
CAVERN ROUND 4-3
10
THE ENEMY HIDEHOUNT
9
ROUND 5-1
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™
FOR SEGA MEGADRIVE
THE ENEMY HIDEHOUNT ROUND 5-2
10
THE ENEMY HIDEHOUNT ROUND 5-3
10
ERIC SAMPERS (C)

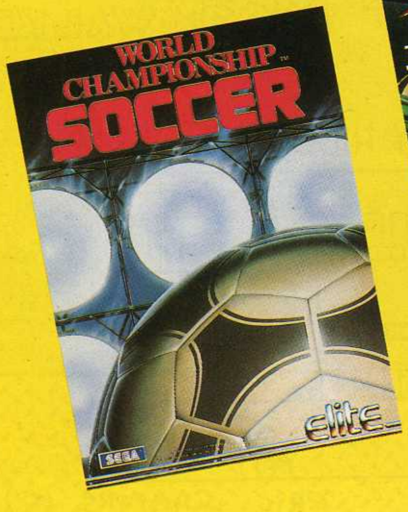

CAR-VUP
CORE DESIGN LIMITED
Une nouvelle forme de dialogue :
· des news
· des jeux
· des cadeaux
· des infos ...
36 15 UBI
ST et AMIGA
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
Tél. : (1) 48.57.65.52

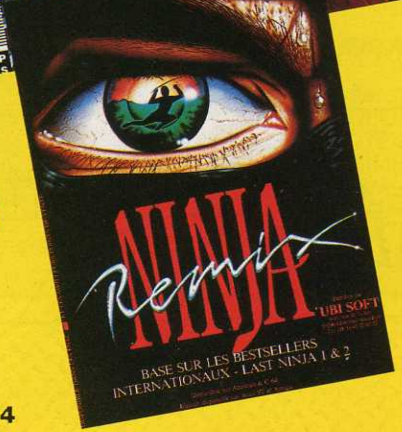

COWABUNGA!!
AVAILABLE SOON ON:
Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Amstrad and PC.


COMING SOON...
BACK TO THE FUTURE PART II


2
BRUTAL DELUXE


DAYS OF Thunder
The game of the film!


WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
elite
SEGA


NINJA
Remix
UBI SOFT
BASE SUR LES BESTSELLERS
INTERNATIONAUX - LAST NINJA 1 & 2

2 POUR 1

LE FABULEUX CADEAU DE JOYSTICK

ACHETEZ UN DE CES SOFTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT UN DES CINQ AUTRES

* Réservé aux lecteurs de JOYSTICK
* Expédition très rapide, sous réserve des disponibités du stock
* Fabuleuse économie

C'EST TRES FACILE Vous choisissez le soft que vous voulez commander et vous choissez, également, celui que vous voulez recevoir en cadeau.

La seule condition, est que le prix indiqué pour le soft cadeau ne soit pas supérieur au prix du soft acheté.

Avez vous déjà vu une meilleure offre?

2 softs pour le prix d'UN! 4 pour le prix de 2...

EXPEDITION PAR LA POSTE. TVA INCLUSE.

BON DE COMMANDE

A envoyer avec votre règlement à JOYSTICK 2 POUR 1 • 103 Bd Mac Donald 75019 Paris.

	269	269	180	139	299	299
TORTUES NINJA	ST	AMIGA	CPC DK	CPC K7	PC 3,5	PC 5 1/4
BACK TO THE FUTURE II	ST	AMIGA	CPC DK	CPC K7	PC 3,5	PC 5 1/4
NINJA REMIX	ST	AMIGA	CPC DK	CPC K7		
CHAMPIONSHIP SOCCER	ST	AMIGA	CPC DK	CPC K7		
DAYS OF THUNDER	ST	AMIGA			PC 3,5	PC 5 1/4
SPEEDBALL II	ST	AMIGA				
CAR VUP	ST	AMIGA				

COCHEZ les cases de votre commande

☐ OUI! Je veux profiter du fabuleux cadeau de JOYSTICK.
Je voudrais commander les jeux:

TITRE . . . .

. . . .

ORDINATEUR . . . .

PRIX . . . .

Participation aux frais de port et d'emballage +25F

TOTAL . . . .

Nom . . . . Prénom . . . .

Adresse . . . .

. . . .

CP . . . . Ville . . . .

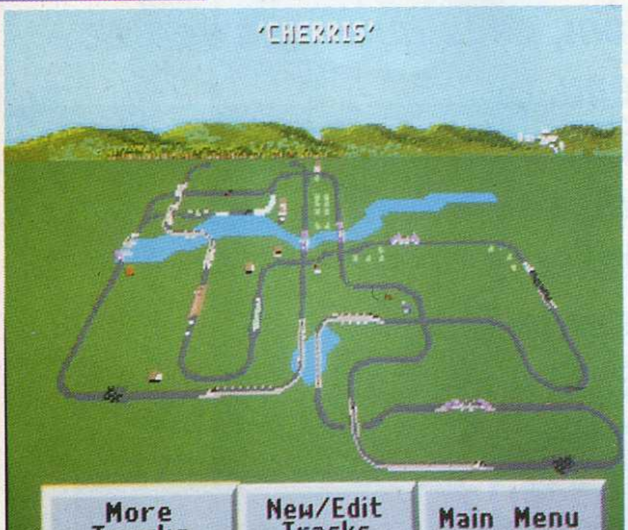
2 JEUX POUR LE PRIX D'UN

tests

Mindscape et bison futé, ça fait deux mais c'est pas grave, ici la vitesse n'est pas limitée.

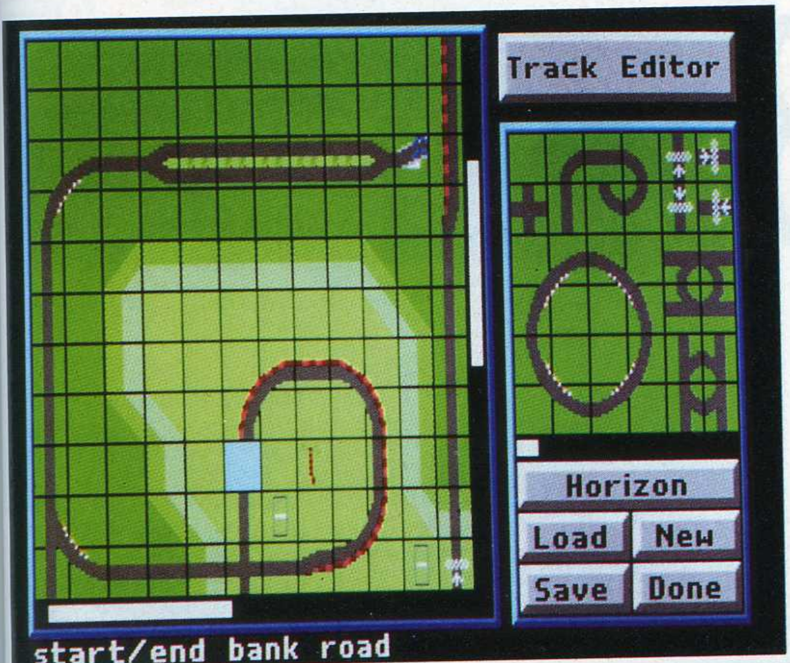
MEGASTAR joystick





4D Sports Driving

C'est l'histoire d'un mec qui aime conduire les bagnoles rapides mais qui ne sait pas trop ce qu'il veut. Il aimerait bien essayer tel ou tel engin et rouler sur un circuit comme ci ou comme ça. Il est pas fixé. En plus, il voudrait bien qu'on le filme sous tous les angles, histoire de pouvoir s'admirer par la suite. Ce mec a beaucoup de chance puisqu'un logiciel fait tout ça. C'est l'histoire d'un mec comblé qui vient de découvrir 4D Sports Driving. Certes, le mec se demande pourquoi 4D. C'est vrai, 3D, on comprend, mais 4D? C'est sûrement parce que le jeu est superbement réalisé qu'ils ont décidé de rajouter une dimension. C'est plus vendeur. Qu'importe, même s'il s'appelait Zéro D, un jeu équivalent aurait du succès. C'est l'histoire d'un mec qui va pouvoir essayer 14 voitures et même changer leur couleur. Ce mec, c'est vous. Vous, (le mec) êtes en train d'admirer l'écran permettant de choisir sa caisse. L'engin est posé sur un présentoir qui tourne et sur le côté, un tableau vous informe des performances techniques (vitesse, courbe d'accélération, etc). Au choix, Porche March Indy, Jaguar IMSA, Porche 932, Carrera, Countach, truc, bidule. Quatorze, je vous dis! Tenez, il y a même une Audi Quatro et, encore plus fort, des voitures de tous les jours. Moyennes, quoi. Vous pourrez comparer. Manque plus que la Rover en ronce de noyer et le vieil acteur anglais et on croirait une pub. Passons. Ensuite, lorsqu'on a choisi son engin, il n'y a plus qu'a déterminer sur quel circuit on souhaite l'essayer. Là aussi, beaucoup de choix, d'autant qu'en plus des circuits présents sur la disquette, on peut en éditer de nouveaux. Justement, parlons des cir-



cuits: pour essayer une voiture, le mieux est encore de rouler dans des



conditions extrêmes. Ben là, c'est idéal: dès le départ, on se retrouve en train de sauter comme un jeune cabri de tremplin en tremplin. Un coup de volant à gauche et paf! voila un virage relevé.

Impressionnant, les virages relevés? Laissez-moi rire, il y a encore plus flippant: le tunnel. En gros, il s'agit d'un tube dans lequel on doit rouler sur les côtés ou même la tête en bas pour éviter un obstacle. Une sorte de virage relevé, mais en ligne droite. Une ligne droite relevée, en somme. Comme si cela ne suffisait pas, il y a des loopings, des chicanes et d'autres horreurs. Ajoutez là dessus une pincée de routes glissantes et vous aurez une idée de ce qui vous pend au nez en ce qui concerne la conduite en solo.

Ben oui, forcément, il est aussi possible de disputer des épreuves. Elles sont de deux types: soit contre la montre, soit contre un autre ad-



versaire. Bon plan, il est possible de choisir la voiture de ce dernier. Cependant, n'allez pas croire que seule la vitesse compte.

Par exemple, pour certains circuits, mieux vaut un 4x4 Turbo qu'une F1 rapide, certes, mais glissante comme une savonnette. Bien sûr, il est possible de voir le circuit à travers son pare-brise, avec ou sans le tableau de bord au premier plan (ce dernier change suivant la voiture). Il est aussi prévu de pouvoir s'admirer sous tous les angles possibles et imaginables. Le pied. Enfin, le magnétoscope, qui lui aussi montre les scènes sous n'importe quel angle (caméra fixe, vue subjective ou poursuite en hélico), autorise le visionnage de 10 minutes de course. Et en prime, c'est sauvegardable sur disque.

Bref, voila l'équivalent de Test Drive pour les fanas de conduite sportive et acrobatique.



PC

96 %

Entièrement réalisé en 4D surfa... pardon. Entièrement réalisé en 3D surfacée, ce logiciel est superbe. Les écrans de fonds, des paysages en mode MCGA, sont splendides. Les animations, rapides, nécessitent cependant que l'on possède au minimum un 286 pour pouvoir profiter complètement du logiciel. Sinon, ce sera ou moche, ou lent, ou pire: moche et lent. Dans la perspective rapide (mais moche), il est certes possible de jouer, mais à quel prix. Une fois enlevés les détails d'affichage afin d'accélérer le jeu, ce qui reste est un peu tristounet: les voitures perdent leurs roues et se transforment en boîtes à chaussure. De même, le ciel se retrouve subitement sans nuages et le décor de fond disparaît. Bref, il faut un PC de compétition pour utiliser ce logiciel de compétition.

En ce qui concerne les commandes, clavier ou souris, le pilotage est assez difficile. Pour profiter pleinement de la chose, l'emploi du joystick est indiqué (et pourtant, je déteste les joysticks sur PC). En fait, on ne le dira jamais assez, le PC est (de plus en plus) le meilleur micro de jeu, à condition qu'on l'équipe de toutes ses options. C'est un peu comme les voitures françaises. ***Moulinex***

GRAPHISME VGA	17
SON	17
ANIMATION	17
MANIABILITE	17
TAILLE	1,3 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

tests

Red Baron

Ça se passe à l'époque où les avions n'étaient pas encore équipés de radars. Eh oui, encore un Flight Sim version 14-18 mais cette fois, c'est Dynamix qui s'y colle.

Houlà! voilà de quoi faire: piloter 28 appareils différents, du Sopwith Camel au Spad 7 en passant par le curieux Focker triplan, c'est ce que vous propose ce logiciel. L'action se passe entre 1915 et 1918 et permet d'intervenir aussi bien à Paris qu'à Londres, sans oublier l'indispensable front (Somme, Verdun et autres abattoirs campagnards...). En tout, plus de 40 missions.

Il est possible de s'entraîner au coup par coup avant de se lancer dans la grande aventure: enchaîner les missions les unes après les autres en espérant être encore vivant à la fin de la guerre. Rien que ça devrait donner au pilote le droit de devenir un as mais je vous garantis que pour obtenir la Victoria Cross ou la Blue Max, faudra en faire un peu plus.

Bon, on ne va pas s'appesantir sur le scénario, il est classique: suivant le camp choisi, vous devez protéger des convois, attaquer des Zeppelins, descendre en flammes des ballons d'observation ou au contraire les protéger d'une attaque.

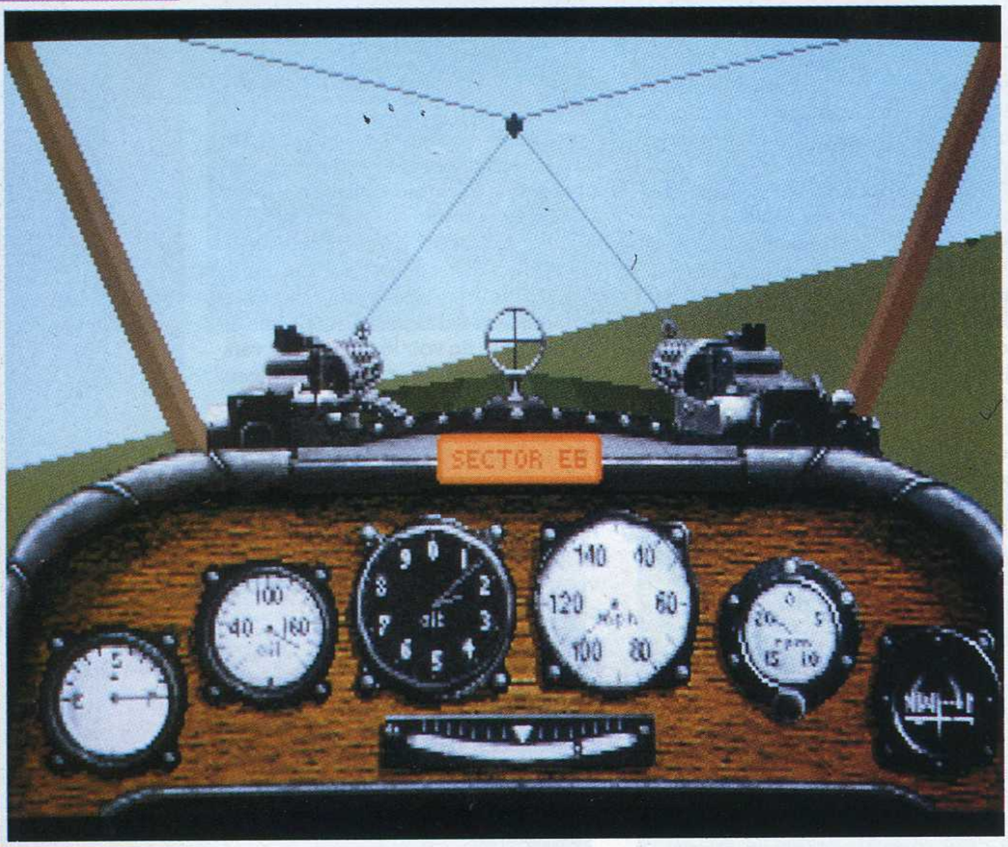
Dès que vous serez assez monté en grade pour être chef d'escadrille, il vous sera même possible de choisir le type de la formation de vol (en ligne, en V, etc.) ainsi que le nombre d'appareils. Toutefois, rappelons que vous ne pourrez piloter que le vôtre, faut pas charrier.

Le logiciel dispose d'options tout à fait intéressantes. Par exemple, il est prévu de pouvoir enregistrer une mission d'un bout à l'autre afin de la sauvegarder comme une démo. Mieux encore, il est à tout moment possible de reprendre la main pendant ladite démo. Sympa, hein?

Bien sûr, on peut configurer le niveau de détail du sol et de l'appareil. Ça, c'est quasiment rentré dans les normes (sur PC).

On sait ce que c'est, lorsque les détails sont au maximum, c'est lent; lorsqu'ils sont au minimum, c'est moche. Comment profiter des deux? Simple mais efficace, le logiciel dispose d'une option qui coupe, en cas de combat, le détail du sol. Ben oui, ce qui compte dans un duel aérien, c'est la vitesse. Youpi! on peut enfin profiter du paysage et aligner un appareil adverse sans être obligé de jongler avec les menus de config. Bon biplan. Oups! bon plan.

Arrivé à cet endroit, une question qui vos brûle les lèvres mérite d'être abordée: mais où ai-je vu un jeu similaire?



PC
87%

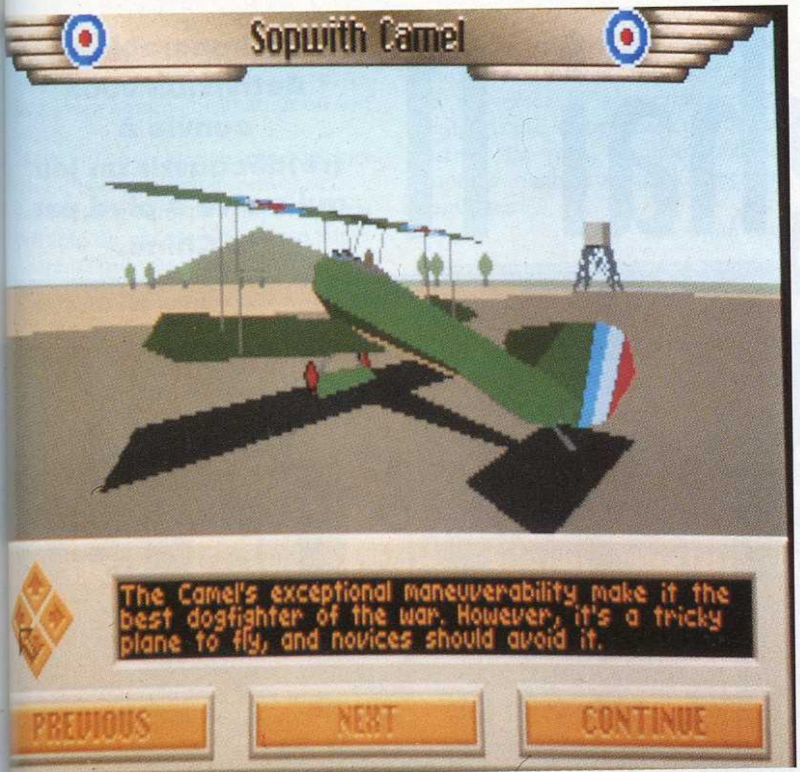
Indéniablement, le graphisme VGA 256 couleurs apporte beaucoup aux écrans de présentation. La photo digitalisée sous ce format est vraiment un plaisir pour l'œil. Cependant, on aurait préféré moins d'écrans intermédiaires et plus de rapidité pendant le jeu, trop sautillant. De même, c'est bien joli de faire appel aux cartes Adlib et autres mais franchement, si c'est pour que le son du moteur soit aussi pourri, c'était pas la peine. Et ne me racontez pas que la carte et patati et patata. En FM, rien de plus facile d'obtenir un son d'avion convaincant. Heureusement que la musique vient rehausser la partie son.

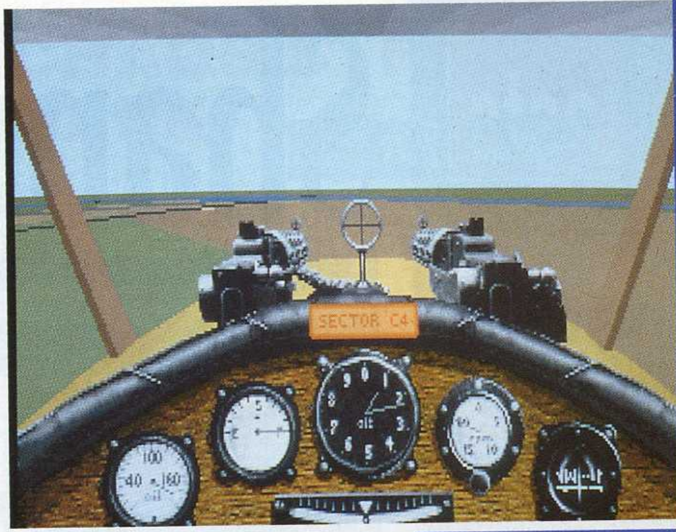
Sinon, rien de notable, bien qu'il soit possible de piloter au joystick ou à la souris, le clavier se révèle une fois de plus indispensable pour voler sans risque. Ah si, encore un ou deux trucs: le mode d'emploi (in english) est une merveille faisant plus de 200 pages et le logiciel est fourni avec les cartes de la région

Moulinex

GRAPHISME VGA	16
SON ADLIB	15
ANIMATION	14
DIFFICULTE	15
TAILLE	2,3 Mo

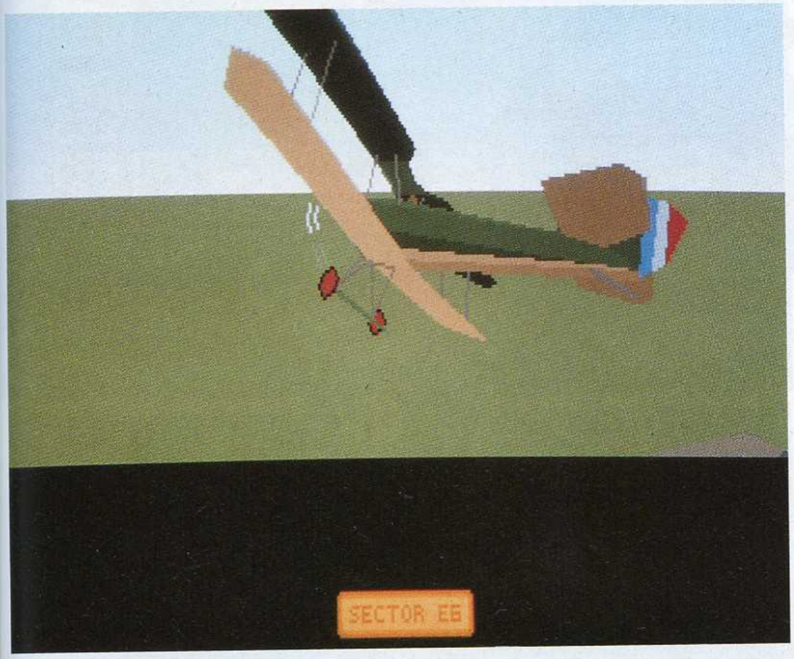
DISPONIBLE SUR PC
PRIX :300 F ENVIRON

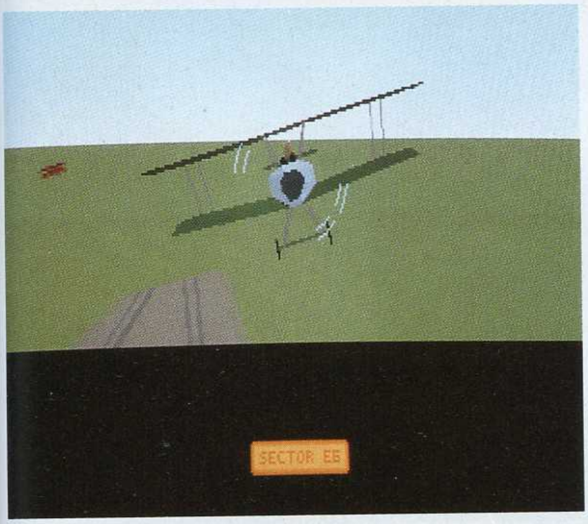


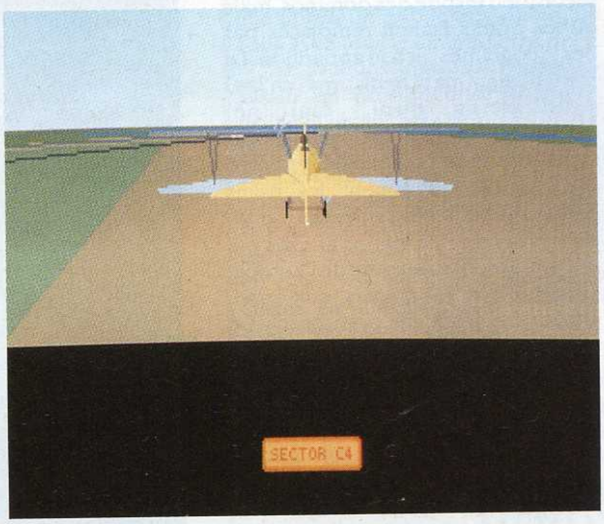


Faudra un jour qu'on m'explique comment se fait-il que les jeux apparaissent souvent par salves.
Après des années d'existence du jeu micro, excepté un excellent logiciel sur Mac, les engins volants ont toujours été plus volontiers en métaux rares qu'en bois; bref plus proches du F-Machin que du Maurane Saulnier. Et puis d'un coup, paf! Après le superbe Knights of the Sky du mois dernier, le Baron Rouge est de retour et à mon avis, ça ne fait que commencer.
Du coup, l'acheteur potentiel est en droit de s'interroger. Si abondance de bien ne nuit pas, s'agit pas non plus de faire un doublon (mais non, Johnny, pas du houblon!).
Bon, pas de problème, si vous aimez le combat et rien que le combat, Red Baron devrait faire l'affaire. En revanche, si une simulation poussée (toujours dans une perspective de combats aériens) et la possibilité de jouer par modem vous tentent, Knights est plus indiqué, d'autant qu'il dispose d'une meilleure 3D. On a le choix, quoi.
La démocratie vient de faire un grand pas.

Cyrille Red







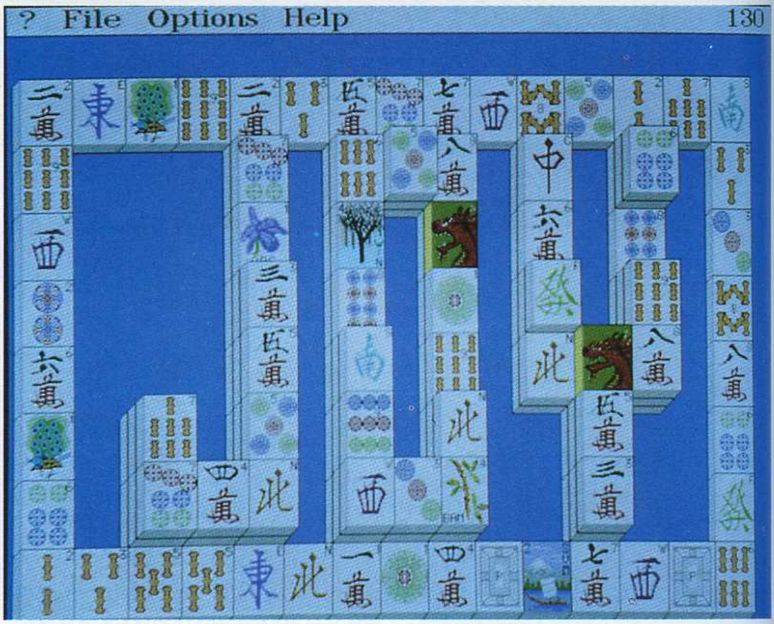
Shanghai II

L'honorable Activision vous convie à (re)découvrir un jeu qui arrive à pied par la Chine.



On le sait, les chinois ont quasiment tout inventé: les nouilles, la poudre (à canon, de riz, de pavot), les restaurants pas chers et l'humour débridé. On leur doit également le jeu d'échecs mais comme ça n'a aucun rapport avec ce qui nous intéresse, parlons plutôt des dominos. Ils furent inventés en 1120 après Brian, durant le règne de Siuen-ho. Si je vous raconte tout ça, c'est que très vite, un second jeu inspiré des dominos, mais où les points étaient remplacés par des idéogrames, fit son apparition. Le ma chiang (ma cheuk, ma ch'iau) - mah-jongg, quoi - était né. Surnommé «oiseau des cent savoirs» en raison de sa complexité, et parce que les chinois aiment les noms tordus, le Mahchin rencontra un vif succès auprès des marins anglais qui le firent découvrir au reste de l'Europe. Faut dire que les anglais, eux aussi, aiment les trucs un peu tordus (le golf, la pêche à la mouche, parler à l'envers, tout ça). Bref, comme l'équipe d'Activision est composée d'anglo-chinois (enfin, ça se pourrait), ils ont mis au point un truc encore pire, Shanghaï. Ensuite, ils ont probablement engagé un anglo-sino-japonais, chrétien de gauche qui plus est, et là, ils ont carrément pondu un machin d'une subtilité diabolique: Shanghai 2, encore appelé Dragon's Eye.

C'est le genre de logiciel qui a l'air tout crétin au début et d'ailleurs méfiance, on comprend la règle en deux secondes. En général, c'est un signe qui ne trompe pas. Regardez le Loto sportif, par exemple: c'est on ne peut plus stupide et pourtant, personne ne comprend les règles. Ben là, c'est pareil, mais à l'envers. Il faut faire des paires (des triplets, des quartets) avec les pièces identiques pouvant se déplacer sur au moins un côté. Pour ceux qui connaissent, c'est comme la notion de «liberté» au Go. Du coup, lorsqu'on enlève une paire, on libère

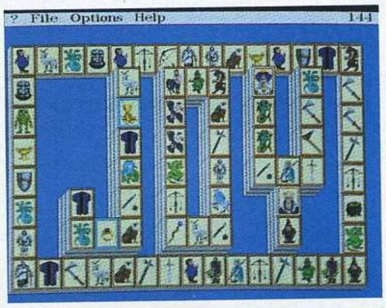


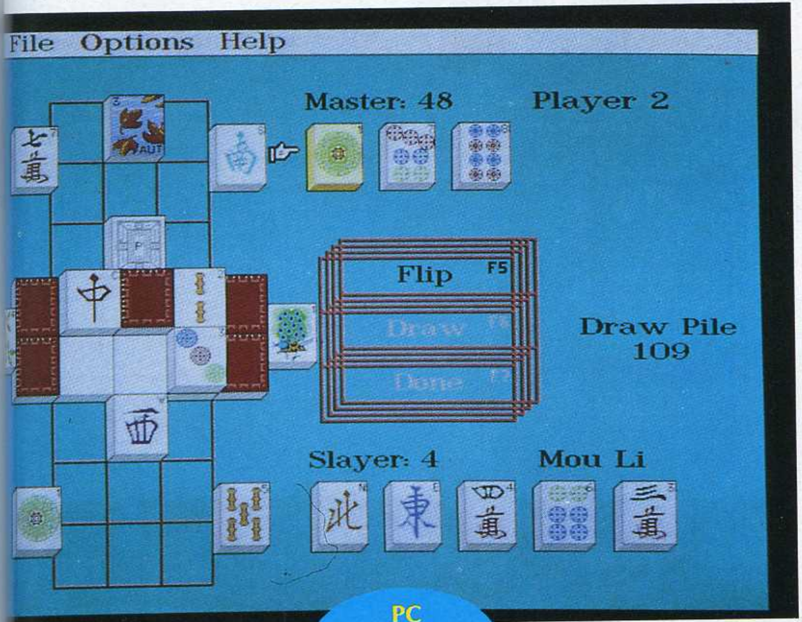
d'autres pièces qui elles aussi... Bon, on y passe des heures. En prime, on peut jouer contre l'ordinateur ou son voisin.

- Mais vois-tu scalabée, chaque duel n'est-il pas un combat pelsonnel?

Peu impolte. Euh, peu importe, il est possible de passer à la vitesse supérieure (l'œil du dragon). Là c'est encore plus chinois: il faut réussir à reconstituer les différentes parties du Dragon en utilisant des pièces retournées. On ne voit pas les pièces, quoi. Après, il existe un mode Dragon Master d'une subtilité faisant passer le supplice des mille couteaux pour une aimable gaudriole puisque chaque coup bloque la liberté de l'adversaire. Alors forcément, avec des passe-temps pareils, on ne s'étonne plus de voir qu'en dépit de leur nombre, les Chinois ne trouvent jamais le temps de renverser le gouvernement de vieillards qui les oppresse depuis des lustres. En plus, ils mangent des nouilles microscopiques avec des baguettes.

Mou Lie N'ex





PC
90%

La musique, très chinoise (on joue sur les touches noires avec des sons qui font «Chtoink»), est d'autant plus agréable qu'il est possible de la couper.

Le graphisme, lui, est une pure merveille. Non seulement les pièces de mah-jongg sont très fines, mais de plus, on peut charger des graphismes différents: cartes à jouer (pour les fanas des réussites), animaux et même sport (pour ceux qui n'arrivent pas à jouer au Loto sportif). Pareillement, un éditeur permet de se faire ses propres problèmes. On pourrait croire que l'idée est stupide, vu qu'on connaît en général la solution des problèmes qu'on se crée.

- Seulement dans les jeux, scalabée, sinon, les psychiatles selaient au chômage.

Passons. En fait, le Construction Set est bien pensé puisqu'il permet simplement de poser des pièces blanches, le programme se chargeant de mettre le type de pièces dans l'ordre qui lui chante. Si ce n'était la lenteur du curseur qui sert à cliquer les pièces, on pourrait dire que ce jeu est parfait.

- Mais vois-tu, scalabée, la pelfection du loseau n'est-elle pas com...

Melde !

- Bon d'accold.

GRAPHISME VGA	18
SON ADLIB	17
ANIMATION	16
DIFFICULTE	15
TAILLE:	1,3 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

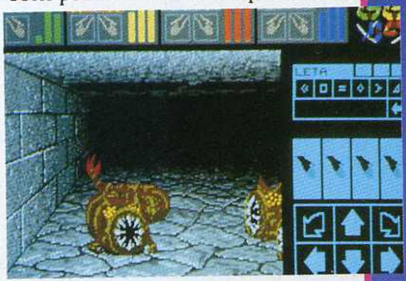
CHAOS STRIKES BACK

AMIGA

EDITEUR: FTL

TESTE PAR MOULINEX .DEJATESTE PAR KAAA DANS JOY N°2.DISPONIBLE SUR ST, AMIGA. PRIX: 250F ENVIRON

On s'en doutait un peu (surtout que sur ST, il s'est produit la même chose), Lord Chaos n'était pas tout à fait mis hors d'état de nuire à la fin de Dungeon Master. Graphisme beau et clair, animation raisonnablement réalisée et bruitages digit à faire dresser les cheveux sur la tête. Certes, l'argument du jeu est crétin, mais il faut avouer que les énigmes à résoudre sont plutôt retorses et qu'il faudra faire preuve de patience, et surtout d'habilité pour vaincre - définitivement? - Lord Chaos. Bon plan, un oracle permet d'obtenir des renseignements en cours de jeu et une disquette d'utilitaires permet, non seulement de transférer son équipe d'aventuriers de Dungeon, mais aussi de s'en créer une avec la possibilité de redessiner les icônes. Ça ne sert à rien mais ça permet de réfléchir calmement à un problème lorsqu'on est bloqué dans le jeu. A noter qu'il n'est pas nécessaire de posséder Dungeon Master pour jouer à Chaos. Bref, tout ça nous fait un bon jeu d'aventure.



GRAPHISME:18 . ANIMATION:15 . SON:16
DIFFICULTE:19 . VERDICT:92%

SPEEDBALL 2

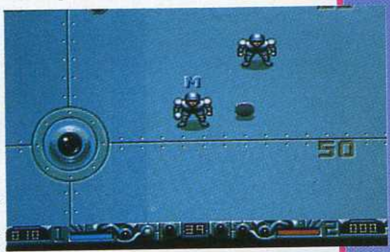
AMIGA

EDITEUR: IMAGE WORKS

TESTE PAR SEB, DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK 11. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PLUS TARD SUR PC. PRIX: 250F ENVIRON

La suite du déjà très sanglant jeu futuriste à la Rollerball est une réussite. Le scénario n'est pas bien évolué, mais cela n'a que peu d'importance, ce qui compte dans Speedball c'est l'action, la baston et la franche rigolade . Des sportifs particulièrement méchants et équipés dans le plus pur style Mad Max sont enfermés sur une piste de type Hockey. Une grosse balle d'acier entre les deux camps, des règles plus que libres, un public très chaud, un arbitrage inexistant et vous avez tous les ingrédients qui constituent Speedball 2.

Le joueur dirige l'assassin en puissance se trouvant le plus près de la balle, par des maniements simples du joystick il pourra assener un coup aux autres occupants du terrain, attraper la balle en plein vol, ou bien la lancer en direction des buts. Speedball 2 est bourré d'options tactiques, d'entraînements, de gestion d'équipe, ou bien d'organisation de matchs (match simple, coupe, tournoi). Très très beau graphiquement, maniable, et hilarant à deux joueurs, Speedball 2 est un excellent produit qui ne dénotera pas à côté de votre cassette vidéo de Rollerball.



GRAPHISMES: 18 . ANIMATION: 17 . SON: 17
MANIABILITE: 17 . VERDICT: 92%

tests

Prehistoric Tale

C'est l'histoire d'un mec qui regrette d'avoir atterri dans la préhistoire. Tout ça à cause de Thalion.

Au moment où commence le jeu, notre héros débarque dans une porte temporelle et paf ! il se retrouve nez-à-museau avec un allosaure. En plus, il a mal à la tête mais par rapport à la galère dans laquelle il s'est fourré, saurien du tout.

Chaque écran représente la scène vue de côté. Le personnage peut se déplacer en montant sur des échelles et en sautant de plateformes en plateformes. Plus loin dans le jeu, il y a même des ascenseurs et tapis roulants mais allez savoir pourquoi, on appelle ça un jeu de plateformes et non pas un jeu d'ascenseurs. Mais je



AMIGA

m'égare. C'est sûrement ça, l'esprit de l'escalier. On pourrait faire preuve de modernisme et appeler ça l'esprit de l'ascenseur mais qu'importe. Je sens qu'à passer du coq à l'âne, je vous énerve, donc, revenons à nos moutons qui sont, je vous le rappelle, des allosaures.

Afin de survivre dans ce monde hostile, le héros doit ramasser des œufs. Tous les trois œufs, il peut retourner

ST



à sa porte de téléportation et changer, soit d'écran, mais il risque de perdre une vie, soit rester dans le même écran, mais changer d'étage. Ben oui, il y a beau avoir des échelles ça et là, il arrive parfois qu'il ne soit pas possible d'accéder à un étage de l'écran. C'est d'autant plus dommage que le héros doit aussi mettre en cage de petits dinosaures (il suffit de sauter au-dessus).

Parfois, il se peut que le joueur trouve un sac. C'est pratique parce que ça permet de ramasser plus de trois œufs et comme il y a treize tableaux à la douzaine dans le jeu (soit 80 tableaux différents), on n'a pas que ça à faire. Le pire, c'est que des tas de bestioles essayent de nuire au héros. Faut dire que le but de la cueillette est la sauvegarde de l'espèce; forcément, comme il vient du futur, le héros sait que les dinosaures sont appelés à disparaître s'il ne fait rien. Du coup,



ST

notre héros doit échapper à de hideuses araignées qui lui font perdre des points de vie dès qu'elles le touchent. En fait, tout cela est plus compliqué car des souris viennent mettre leur zone. Bon plan, les rongeurs ont tout de même intérêt à faire fuir les dinos, aussi le joueur doit en récupérer pour les relâcher au bon moment.

Il faut passer une épreuve tous les dix tableaux: récupérer des œufs lancés par un dino géant, flinguer des bidules et autres joyeusetés. Heureusement qu'il est possible de jouer à deux simultanément parce que tout cela est très compliqué. M'est avis qu'il n'est pas près de s'arranger, son mal au crâne.

ST
65 %

Dommage que le logiciel ne soit pas de la même veine que les autres productions de l'éditeur. Enfin, on ne peut pas faire un truc génial à chaque fois et puis après tout, il est parfois amusant de se retrouver avec un bon petit jeu d'action, vite fait, vite joué, vite oublié. Ça nettoie la tête.

Ceci étant, le graphisme est quand même assez pauvret. C'est d'autant plus bête qu'il suffisait de pas grand chose pour améliorer l'ensemble: des couleurs un peu plus pétantes, des sons un peu travaillés et des anims plus speed. Heureusement que les bruitages rattrapent l'ensemble et que tous les 10 tableaux, une voix digit vient mettre de la gaîté dans tout ça.

Moulinex

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

AMIGA
65 %

Thalion nous avait habitué, sur Amiga, à des logiciels un peu mieux réalisés que ce conte préhistorique. Le graphisme, moyen, n'est pas rattrapé par une animation hors pair qui eût fait passer la pilule. Ce n'est pas que l'ensemble soit absolument nul, mais le jeu ralentit singulièrement dès que les sprites deviennent trop nombreux à l'écran. De la musique, pas grand chose à dire non plus. Elle est là et on l'entend. Cependant, il est possible de changer la config et de se mettre les bruitages à la place, nettement plus agréables.

A noter que tous les dix tableaux, une voix digitalisée réhausse l'ensemble qui en a bien besoin.

Moulinex

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS...



Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-s/-Bois

Disponible dans les FNAC fnac et dans les meilleurs points de vente.

tests

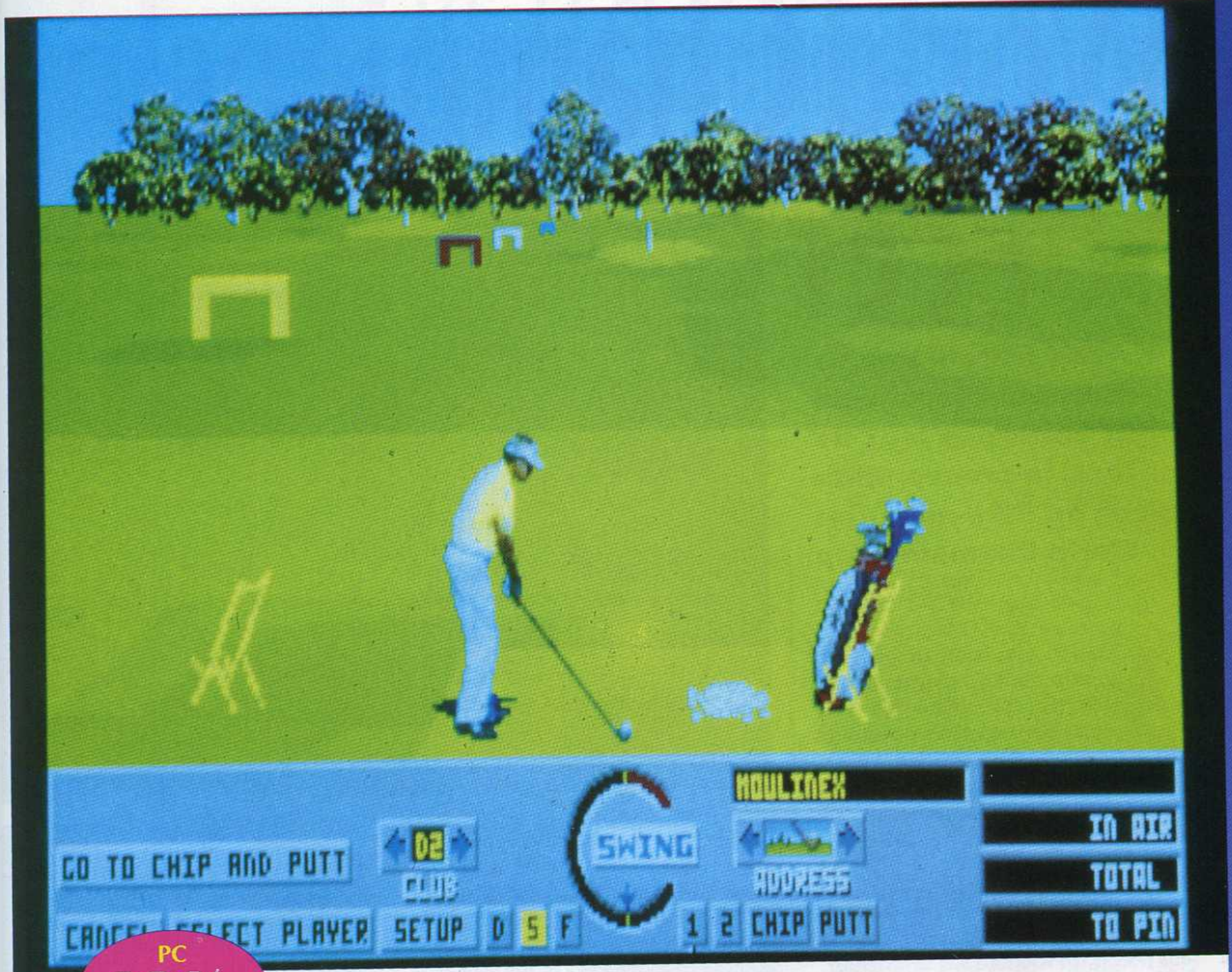
Links

Le golf, sport de riche? Meuh non, tout le monde a Access au green.



Encore plus anglais que les pires trucs que l'on puisse imaginer, genre relève de la garde ou jubilé de la reine, le golf est pourtant ecossais. D'après ce qu'un voyage récent m'a permis de savoir de ce peuple, les Ecossais sont des sortes d'Anglais, plus ronds et moins polissés, qui sont tellement distraits qu'ils se trompent de fringues le matin avec leurs meufs et qui partent dans la lande pour chasser les troupeaux de haggis. Remarquez, quand je dis que ce sont des sortes d'Anglais, c'est parce qu'il n'y a aucun Ecossais dans les parages. Traiter un Ecossais d'Anglais, c'est comme dire à un Japonais qu'il est Coréen ou à un pied noir qu'il est Arabe. On s'expose très rapidement à se faire incendier. Ceci mis à part, les Ecossais sont des gens absolument adorables qui semblent être préoccupés par une seule chose dans la vie: «Do you like our country?». Bon, en général, il suffit de répondre «oh, I liiike it» en regardant au plafond d'un air inspiré et ils sont contents. Ensuite, ils ne manquent généralement pas de demander ce qu'on pense des Anglais. Attention, c'est là que tout Français se doit de tenir son rôle de diplomate. S'agit de répondre un truc du genre «Beurk» et alors dans ce cas, ils sont ravis. Après, il se mettent alors à parler très vite en faisant des grimaces et en disant «brits» tous les trois mots. On aura compris qu'il s'agit d'une peuplade fière, farouche et - si vous me permettez ces considérations météorologiques - étanche. J'ai jamais vu un bled où il pleut si souvent. Tenez, même eux le disent. Voilà, on pourrait parler des heures de l'Ecosse. Je pourais vous dire que Edimbourg ressemble à une ville de train miniature sur laquelle on aurait vidé un sac de suie; que les chauffeurs de bus n'ont JAMAIS de monnaie; qu'il est toujours compliqué de savoir ce que vend un magasin, à première vue. Par exemple, si vous voyez des fleurs bizarres et des bibelots horribles dans la vitrine, il s'agit d'un magasin de fringues; sous les fleurs, y a des





PC
93%

Avec 256 couleurs VGA mises au service d'une 3D surfacée faces pleines, Links est une merveille. Bon plan, un mode configuration permet de mettre plus ou moins de détails dans le décor, pour l'occasion séparé en trois plans. Dans le mode le plus fin, il est indispensable de disposer d'un PC rapide (386) pour profiter pleinement du jeu. En ce qui concerne le son, là aussi, la perfection est au rendez-vous: les bruits, digitalisés, permettent même d'entendre les bruits de la nature (cui-cui). De même, une voix, elle aussi digit, informe le joueur s'il le désire. A noter que pour profiter des sons, il est préférable de disposer d'une carte de type Adlib.
Moulinex

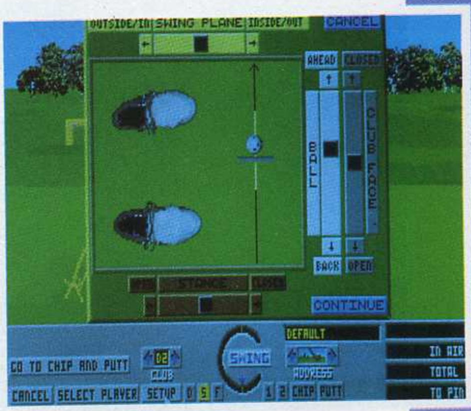
GRAPHISME VGA	17
SON	18
ANIMATION	16
MANIABILITE	17
TAILLE	1,5 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

chapeaux. Si vous voyez des bibelots horribles et des baskets hideuses, c'est une pharmacie. Si vous voyez de la dentelle en plastique affreuse et un type en costard avec une serviette sur la tête qui dit «Velkom» en se frottant les mains, c'est un resto pakistanais. Je pourrais aussi vous parler de la langue écossaise, assez curieuse, dans laquel il faut rouler les «r», mais pas toujours. Pour commander une bière, laissez tomber les formules du genre «may I have...». Il suffit d'entrer dans le troquet, de dire "morrrrning", puis, «export». Export, c'est un peu comme «gazouze» en algérie. On sait qu'il s'agit d'une boisson, mais suivant l'endroit, c'est jamais la même. Sinon, la Black Diamond est pas mal, dans le genre Guinness. Pour le whisky, idem, faut demander «a dram» (c'est une mesure). Et surtout, pas d'eau dans le whisky, malheureux!

Je pourrais vous dire également qu'il est difficile de trouver une place de camping près du Loch Catherine lorsqu'on est deux couples plus un célibataire. Il paraît que c'est louche (qui dort avec qui, comment, pourquoi). Les Ecossais sont presbytériens (sorte de protestants de droite). Autre détail: poivre et sel sont inversés. Le sel avec un petit trou et le poivre avec des gros trous. Enfin, citons un type d'Ecossais particulièrement désagréable qui toise les gens de haut et parle très très vite lorsqu'on lui demande un renseignement: le touriste anglais. Ceci étant, Links est une superbe simulation de golf disposant de tout ce qu'un joueur attend d'un tel jeu. On peut choisir sa série de clubs et configurer tout ce qu'il est possile d'imaginer: force du tir, bien entendu, mais surtout position des pieds du joueur. Tous les profs de golf vous le diront, dans le swing, le plus important, c'est la façon dont sont placés les pieds. Autre choix, le jeu dispose d'un mode «Replay» qui permet de voir la scène de devant ou de derrière. Autre particularité, un mode «Grid» fait apparaître une grille quadrillée sur le terrain afin de bien se rendre compte du relief. Enfin, l'indispensable Practice permet de se faire la main.

Mac Moulinex



tests

World Championship Soccer

Les éditeurs ne se lasseront jamais de nous sortir des jeux de foot, la preuve, Elite nous en livre un autre: World Championship Soccer.



Ah, le football. Thème inépuisable puisque chaque année que Dieu fait voit paraître un nombre toujours conséquent de jeux tentant de retranscrire en bits et en sprites les émotions viriles de ces sportifs en short.

Vous me direz, on a le droit de revenir sur du déjà vu quand on l'améliore. Et c'est vrai, mais bien souvent, ce n'est pas le cas. Dans le cas précis du football sur ordinateur, il existe un soft que vous connaissez sans doute, Kick Off II, excellent logiciel, qui devrait forcer les ordinateurs à appliquer une de ces deux règles lorsqu'ils développent un jeu de foot: 1- Mon jeu est meilleur que Kick Off II, je suis très fier, je fais de la pub et je le sors dans tous les magasins du monde. 2- Il est moins bien que Kick Off II, j'en parle à personne, je ne l'édite pas, et on oublie tout.

Eh bien Elite a oublié d'appliquer ces règles d'or. C'est pas que World Championship Soccer soit franchement mauvais, non, mais il est moins bien que celui déjà trop cité plus haut.Pourtant il y a tout ce qu'il faut, les 22 joueurs et l'arbitre sont tous présents sur le terrain, vu d'au-dessus comme d'habitude, le joueur dirige le shorteux le plus près du ballon et comme d'habitude, il pourra à sa guise, balancer le ballon à ras de terre, en l'air, faire un retourné, une tête, ou bien tackler un adversaire, parce que bon, il commence à faire chier à zigzaguer comme ça en courant partout.

D'autre part, des menus de départ vous permettront d'entamer un championnat du monde, avec les équipes officielles du monde entier, et le vrai nom des joueurs de ces dites équipes, ou de débuter un match unique contre l'ordinateur ou un de vos voisins, celui qui est nain et myopathe (non pas l'aveugle, l'autre).

Une carte du monde joliment dessinée vous permettra de sélectionner la nation de l'équipe que vous contrôlerez, puis, des listes de joueurs (les vrais noms, j'insiste) s'afficheront afin que vous décidiez qui sera le gardien, les défenseurs, les milieux et les avants, et c'est tout parce qu'il n'y a plus de place sur le terrain.

En mode championnat du monde vous verrez alors une page où s'affichera le tirage aléatoire des poules, page que vous retrouverez après chaque match pour consulter tous les résultats.



ST
72%

Bon, j'ai déjà insisté de lourde façon au début du texte que vous devez avoir lu juste avant d'arriver ici, normalement, et j'enfonce le clou une dernière fois, mais en deux mots: World Championship Soccer est moins bien que Kick Off II (ça fait plus de trois mots, en fait). Je sais, je suis dur, mais la vie de tous les jours ne l'est pas moins, et il est bon de prévenir les plus jeunes de nos lecteurs de ce qui les attend, même par de petites phrases glissées dans des tests de jeux sur ordinateur.

Une musique accompagne vos matchs, le tout parfois recouvert par les coups de sifflet de l'arbitre. A l'écran, le joueur ayant acquis ce soft aura le loisir d'admirer un scanner représentant le terrain dans sa totalité, parsemé de petits points de couleurs symbolisant les joueurs. Très pratique, tout de même, pour exécuter les passes au millimètre dont vous avez le secret. ***Seb***

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

DISPO SUR ST AMIGA PC EN AVRILPRIX : 250 F ENVIRON



PC

World Championship Boxing Manager

La boxe, ce n'est pas que des brutes qui se tapent dessus; il y a aussi les managers. Krisalis vous met dans la peau de ces hommes, souvent dans l'ombre des champions.

Ce jeu est une simulation complète; pas d'arcade, vous vous contentez de donner des ordres à ceux qui sont à votre service: entraîneur, médecin sportif, secrétaire.

Vous gérez la carrière de plusieurs boxeurs. Vous organiserez des matchs avec d'autres boxeurs afin de faire monter vos poulains dans les classements des deux différentes fédérations de boxe. C'est vous aussi qui déterminerez le type d'entrainement qu'ils doivent suivre, et enfin, à l'aide du médecin-chef, vous surveillerez la bonne forme de vos boxeurs avant de les envoyer dans des matchs.Une fois la date du match fixée il ne vous reste plus qu'à attendre le grand jour pour assister au match, mais là, ne vous attendez pas à voir des poings et de la sueur, l'ordinateur se contentera d'afficher une image représentant deux crétins de commentateurs sportifs, ainsi que leurs commentaires.Décevant!

AMIGA 59%

Le résultat qui nous est donné ici semble prouver que la vie d'un manager n'est pas follement amusante. En fait, on prend plus de plaisir à cogner qu'à organiser des matchs. Les graphismes pleine page ne sont pas spécialement réussis, certains d'entre eux étant plus beaux que d'autres. Les rares animations présentes dans le jeu sont répétitives et peu réalistes.

Pour ce qui est du réalisme du jeu, il semble y avoir tout ce qui représente la vie de la boxe professionnelle. Le joueur qui chargera ce jeu ira de clic en clic, où il sélectionnera le nom du boxeur qu'il veut faire combattre, choisira le nombre de joueurs d'entraînement et consultera les listes de classement. Pas bien renversant.

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	12
INTERET	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON

PC 59%

Bah, c'est pas bien joyeux la vie d'un manager! Enfin, si j'en crois le soft qui nous est donné par Krisalis. Au clavier ou à la souris, vous prendrez toutes les décisions qui font la carrière d'un boxeur, jusqu'au début du match, sur le ring, où là, il devra se prendre en main tout seul. La musique d'intro, compatible Adlib, laissait pourtant présager un jeu bourré de rebondissements. Bah, c'est pas le cas! D'autant plus que les graphismes présents tout au long du jeu ne sont pas en très grand nombre, et sont d'une qualité irrégulière. En fait l'interactivité avec le joueur se limite souvent à un choix binaire du type "oui", "non".

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	13
INTERET	13

Curse of the Azure Bond

Des dragons, des donjons, des bastons: il n'en fallait pas plus pour que SSI rapplique en quatrième vitesse

Après avoir sauvé la belle cité de Phlan et être devenu un héros universel, international, national, ou local. Vous pensiez avoir quelque temps de répit et vous vous étiez payé des vacances. Mais être un héros est un bien dur métier, et un soir, en sortant d'une taverne, vous vous êtes fait agresser par derrière.

Un peu plus tard vous vous êtes réveillé dans la peau de l'heureux possesseur des symboles maléfiques imprimés sur la peau de votre bras droit. Ces symboles permettent à ceux qui les contrôlent de vous faire faire tout ce qu'ils veulent. Quelle déchéance et quel avilissement! Votre quête ne sera pas finie tant que vous ne les aurez pas détruits.

ST



ST 81%

Curse of the Azure Bonds est le second épisode de la série Forgotten Realms éditée par SSI; c'est un jeu de rôle pur et dur qui suit à la lettre les règles de Donjons et Dragons. L'habitué retrouvera donc avec plaisir tout le système de combat, tous les sorts et les différents personnages. La mécanique du jeu est simple, à gauche une vue en perspective des alentours, à gauche les messages sur ce qui se passe. Lorsqu'on est en combat on a droit à une vue de haut du théâtre des opérations. Curse, comme son prédécesseur, est très tourné combat, découverte de trésors et d'objets magiques, et laisse peu de place au dialogue et aux énigmes. La manipulation de la souris est correcte. A conseiller aux fans de jeux de rôle bastons.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	14
COMPLEXITE	14

DISPONIBLE SUR PC C94 AMIGA ST
PRIX : 250 FRANCS ENVIRON

tests

Mig-29 Fulcrum

Lassé de piloter les avions de l'armée américaine, remerciez Domark qui vous permet, enfin, de survoler la place rouge avec autre chose qu'un Cessna.

Entièrement réalisé en 3D faces pleines, MIG-29 Fulcrum dispose donc d'une interface graphique très réaliste, au cours de vos attaques en rase mottes, vous survolerez des collines, des rivières ou des ponts plus vrais que nature. Plusieurs missions sont disponibles, 6 en tout: une mission d'entraînement alliant combats aériens et cibles au sol, une mission d'espionnage en océan Arctique, des combats au dessus de la muraille de Chine contre les Shenyang, une mission de destruction de champs pétrolifères en Islande, une attaque anti-terroriste au sol, et enfin, l'attaque d'une centrale nucléaire dans le désert. Au cours de chacune de ces missions vous devrez faire preuve de capacité de pilotage hors-pair, et utiliser façon oeil de lynx l'armement qui vous est proposé: des canons, des S-240 (missiles non téléguidés), des AA-8 Aphid (missiles air-air à détection de chaleur) ou des AS-7 Kerry (missiles air-sol à détection de chaleur).

Toutes les commandes habituelles sont disponibles, vous laissant seul maître à bord, du décollage à l'atterrissage. Le tableau de bord est là pour vous aider, avec son radar à précision variable, et toutes les données d'altitude, de vitesse, et de détection de cibles ennemies.

Pour terminer, parlons du packaging du logiciel, qui comprend, et c'est normal, un manuel très bien fait, abordant entre autres les techniques de combat de base, et passant en revue les capacités techniques de votre avion. A l'intérieur de la boîte se trouve aussi un livre bourré de photos couleurs représentant le MIG-29 en vol et aussi un dépliant avec des vues en coupe de l'avion.

Domark a poussé le vice jusqu'à noter un certain nombre d'indications en caractères cyrilliques, à frapper la boîte d'un nombre incalculable de faucilles et de marteaux, et à distribuer le soft sur des disquettes rouges. Si avec tout ça le communisme ne renaît pas de ses cendres, c'est à désespérer.

Seb



ST

AMIGA 83%

La question qu'on se pose quand on est devant un nouveau simulateur de vol digne de ce nom, c'est: celui-ci apporte-t-il quelque chose de nouveau pour pousser le réalisme encore plus loin? Eh bien dans le cas de Mig-29 Fulcrum, la réponse est non.

Mais attention, n'allez pas en conclure que le jeu est mauvais, pas du tout, il utilise tout simplement les mêmes techniques que ses prédecesseurs, mais sans rien apporter de nouveau.

Les graphismes sont réussis, sans grande originalité, et la maniabilité est bonne, l'avion se laissant diriger au joystick, à la souris, ou au clavier, au choix. Intérêt important du jeu, les différentes missions sont vraiment différentes puisqu'elles vous transportent dans des endroits différents du globe, toujours pour vous battre, bien sûr, mais tant que c'est sur Amiga... Amusant, bien fait, et suffisamment rapide sans être révolutionnaire, MIG-29 Fulcrum prend tout son intérêt dans le fait qu'on a pas l'habitude de piloter, sur ordinateur, des avions provenant d'un pays de l'autre côté du rideau de fer.

Quoi? Y a plus de rideau de fer... MIG-29 Fulcrum prend tout son intérêt dans le fait qu'on a pas l'habitude de piloter, sur ordinateur, des avions provenant d'un pays de l'autre côté du mur de Berlin.

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	14
REALISME	15

ST 82%

Pilote de l'armée rouge à la maison, et avec tout le confort que nous offre cette société qui nous aliène, tout de même, c'est le pied. Pensez à ces petits soldats soviétiques qui montent chaque jour dans un avion qui coûte des milliards, et qui, le soir avant de rentrer à la maison, passent faire la queue au Goum pour faire les courses. Vous, au moins, vous piloterez un avion qui coûte des tonnes de thunes, et vous ferez les courses par minitel qu'un livreur vous apportera sur son petit scooter, dans la neige, sans que vous vous déplaciez. Les graphismes de MIG-29 Fulcrum étant entièrement en 3D faces pleines, l'éditeur est en droit de prétendre au réalisme de son soft. On aurait quand même apprécié un peu plus de détails ou d'éléments, car ce type d'interface graphique existait déjà sur d'autres jeux plus anciens, et qu'on est pas là pour stagner mais pour avancer, quand même.

La maniabilité de l'avion est excellente, que ce soit au joystick, au clavier ou à la souris, avec une petite préférence pour le mode clavier, au vu du nombre important de commandes disponibles.

Les sons réussis, et le fait qu'on se trouve au cœur de l'action très rapidement, font que vous n'aurez pas l'impression d'être chez Jo la Science-fiction, mais bien chez Mr Réalisme.

Saluons aussi la présence de missions variées, le tout en une seule et unique disquette (bonjour les algorithmes de compactage), qui permettront au joueur de ne pas se lasser trop rapidement

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
REALISME	14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET BIENTOT SUR PC
PRIX: 350 F ENVIRON

BLUE MAX/DAS BOOT

Blue Max

A 2000 métres d'altitude, un seul objectif: Survivre.



LE simulateur de combat aérien.
- Contrôlez un des huit meilleurs chasseurs de la Ière Guerre Mondiale.
- Volez avec les plus grands pilotes (Richthofen, Fonch, Mannock, Rickenbacher) et apprenez leurs ruses et leurs techniques.

GEN HIT
"Les graphismes sont superbes avec des formes en 3D formes pleines très détaillées, des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable".

TILT HIT
"The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation qui ajoute encore au réalisme des combats".
"L'animation est pariculièrement fluide. La première guerre mondiale comme si vous y étiez".



Séquence de combat en VGA



Vue en mode stratégique

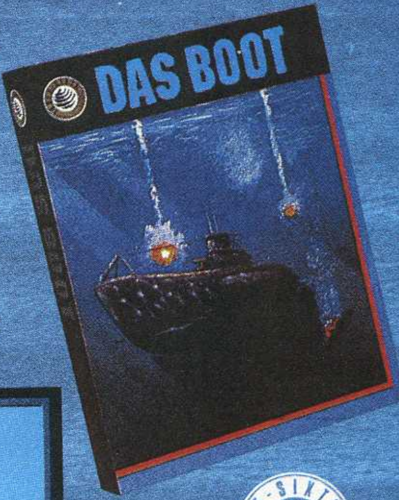
GRAPHIQUES EN 3D
256 COULEURSEN VGA
EFFETS SUR CARTES
ADLIB SOUNDBLASTER

Disponibles sur Atari et Amiga.

Distribué par UBI SOFT

DAS BOOT

Vos nerfs sont mis à l'épreure dans les profondeurs oppressantes de l'Atlantique Nord.



HIVER 1941
Vous êtes le seul maître à bord de votre U BOOT dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord.

GEN HIT
"Un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilité et des phases d'actions passionnantes".
"La vue sous l'eau et légèrement trouble ce qui montre le réalisme de cette simulation et donne en même temps une atmosphère oppressante".

TILT HIT
"Le programme présente des scènes vraiment magnifiques."
"Les effets de couleurs de ces sous-marins sont extraordinaires toute la rédaction est restée muette d'admiration devant ce plan magnifique . . . c'est dire! DAS BOOT est sans aucun doute le simulateur de combat sous marin qui développe l'ambiance la plus réaliste."
"DAS BOOT est un programme que vous devez posséder ne serait ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il développe. Une grande première sur PC."



Vue au périscope des avions ennemis. Couleur VGA



Champs de mines dans l'Atlantique Nord. 256 couleurs VGA

MINDSCAPE INTERNATIONAL

M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente



Countdown

Véritable ode au tourisme turc, ce jeu d'aventure d'Access vous invite à quitter Istambul au plus vite.



Vous êtes un agent des services secrets américains. Votre mission vous a conduit au «sanctuaire». Pour y faire quoi? Dans quel but? Et d'abord, quel est votre nom? Impossible de vous souvenir de quoi que ce soit. Seule certitude, vous voilà dans de sales draps. Pour être exact, dans les draps souillés d'un «hôpital psychiatrique» turc. Va s'agir de vous barrer le plus rapidement possible de cet endroit. Ah oui, un truc vous revient. Vous n'avez que 96 heures pour réussir à recouvrer entièrement la mémoire et remplir votre mission. Il est midi, nous sommes le 7 octobre et le compte à rebours est commencé. Le 10 à minuit, il sera trop tard. Tant pis, je le fais: c'est Midnight Express!

Ceci étant, outre le côté jeu de mot facile, il faut avouer que l'ambiance dans l'hôpital rappelle assez ce film. C'est glauque, tout le monde ment et il va falloir vous en tirer seul. Le héros va rencontrer, au fil de ses déplacements dans l'hôpital (lorsqu'il aura trouvé le moyen de sortir de sa cellule incognito), un certain nombre de personnages. Passons sur les gardes, prompts à vous faire une lobotomie dès qu'ils vous rencontrent errant dans les couloirs. Une lobotomie, c'est une opération consistant à trépaner le patient pour bricoler son cerveau. Un cerveau ne se bidouille pas comme un moteur de voiture, aussi, lorsqu'on referme la boîte (crânienne), vous êtes bon à mettre à la poubelle (et le jeu est terminé). Heureusement, il est parfois possible de rencontrer des patients susceptibles de vous aider. Pour cela, on converse avec eux en choisissant dans un menu, non pas des phrases, mais le ton sur lequel sera mené le débat. Ça va de «Pleasant» jusqu'à «Hassle» (engueulade) en passant par «Bluff». Toutefois, lorsqu'il est nécessaire d'affiner la discusion, on peut utiliser l'option «ask about» pour interroger la personne sur un sujet précis. Sortit de ce mauvais pas, vous pourrez reprendre possession, si ce n'est de vos moyens, d'un objet fort utile: le Computer Access Device, sorte de bracelet électronique similaire à celui qui équipe le héros de BAT. Ensuite, à vous les voyages, les belles filles, l'aventure. Bref, on croirait voir un film d'espionnage.

Moulinex, James Moulinex...



PC

95%

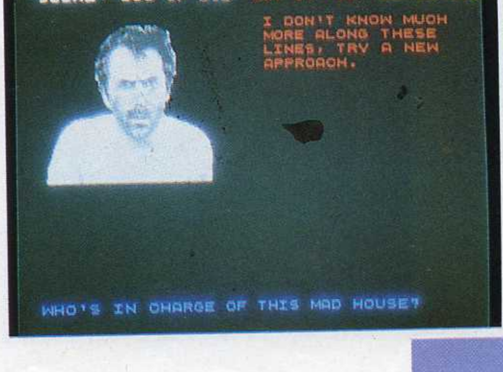
C'est beau à regarder et à entendre. Avec 256 couleurs permettant d'admirer de superbes scènes digitalisées; avec des animations où le personnage, comme dans King Quest, se déplace dans le décor sans à-coups (et on voit l'ombre sur le tissu de ses vêtements!); avec ses sons, digitalisés en «Realsound» qui permettent presque de se passer de carte (mais si on en a une, c'est encore mieux); avec ses cinquante lieux à explorer; avec son scénario béton, pour autant qu'on ait pu en juger (désolé, mais je ne suis pas encore arrivé à bout de l'énigme, donc, mystère); avec ses commandes à la souris permettant de donner les ordres en cliquant simplement (mais les touches de fonction sont aussi utilisables); avec toutes ces qualités, disais-je, force est de constater que Countdown est un superbe jeu d'aventure qui occupera les amateurs d'énigmes tordues pendant des heures, c'est certain, et des jours, c'est probable.

M'est avis que la phrase précédente est un peu monstrueuse. Qu'importe, elle est à l'échelle de ce gigantesque jeu

Moulinex.

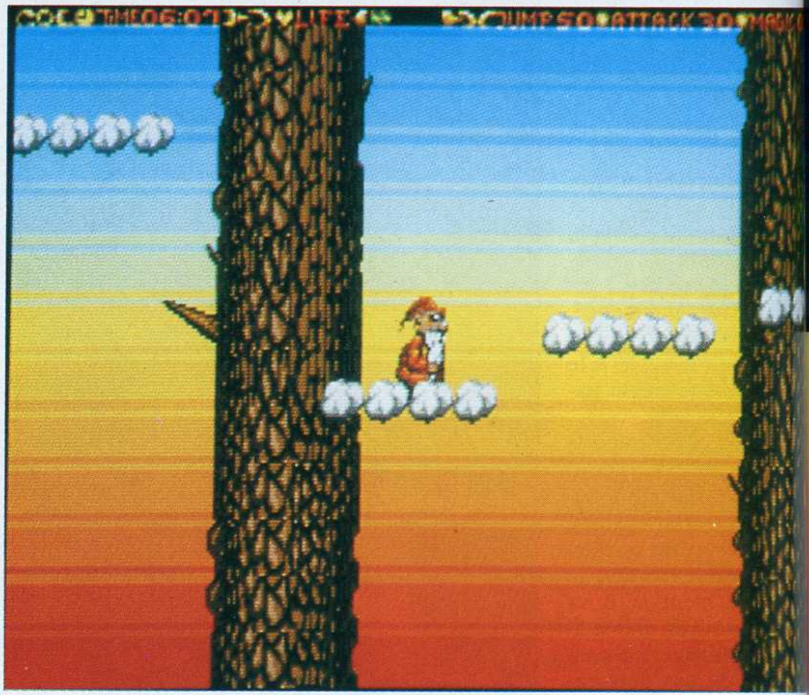
GRAPHISME VGA	18
SON	18
ANIMATION	16
DIFFICULTE	18
TAILLE	2,7 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON



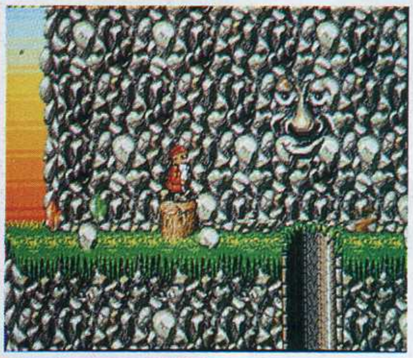
Enchanted Land

Encore un pays a délivrer du chaos. Bof, la routine... Vous incarnez un magicien. Bof, la routine. C'est un jeu de chez Thalion. Ah.



Les habitants de Damiran vivaient heureux, le roi du pays était bon, les impôts inexistants, et la nourriture abondante. Partout on n'entendait que musique, rires et chansons (un peu comme dans les émissions de Foucault). Tout ce bonheur était préservé par l'Ame de la Sagesse, une force bénéfique qui éloignait le mal de Damiran. Mais, malheureusement, cela ne devait pas durer.

Ploghtor, un magicien qui vivait en ermite dans la forêt, et que la joie des autres rendait triste, passait son temps à échafauder des plans maléfiques qui feraient sombrer le beau pays de Damiran dans la tristesse et le chaos. Un jour, il se sentit prêt, ses potions ignobles rassemblées, et son invention diabolique avec lui, la boîte noire, il se rendit au château du roi. La suite, les habitants de Damiran la connaissent trop bien, Ploghtor l'ignoble brisa l'Ame de la Sagesse en mille morceaux qui disparurent aux quatre coins du pays. C'est alors que toutes les forces maléfiques prirent possession du pays.





ST
84%

Enchanted Land est une réussite totale du point de vue technique. C'est bien simple, quand on le voit pour la première fois, et en particulier l'intro du jeu, on se demande si on est vraiment devant un ST et pas devant un Amiga. Les scrollings multidirectionnels sont parfaitements fluides et rapides, le début du jeu est composé de plusieurs scrollings différentiels à en faire pleurer les programmeurs de Shadow of the Beast, et la maniabilité du personnage est parfaite.

Les graphismes sont mignons, et malgré un principe de jeu vu et revu, vous déplacez un personnage sauteur qui doit ramasser des objets, et tuer des monstres, Enchanted Land ne manque pas de charme. Au cours du jeu, vous verrez vos péripéties accompagnées de bruitages gentillets et/ou de musiques guillerettes, à votre guise. Une pression sur la barre d'espace vous fera accéder au choix des armes, nombreuses et variées (tirs électriques, bombes, boucliers etc...). De saut en saut vous ramasserez des champignons, des diamants, des bijoux, qui viendront augmenter vos compétences de tir, de saut, ou votre énergie vitale.

Pas révolutionnaire, bien que très très bien fait du côté technique, Enchanted Land est tout de même un très bon jeu où vous devrez faire preuve d'une grande dextérité pour arriver au bout des cinq tableaux et de leurs cinq monstres de fin

Seb

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

DISPO SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



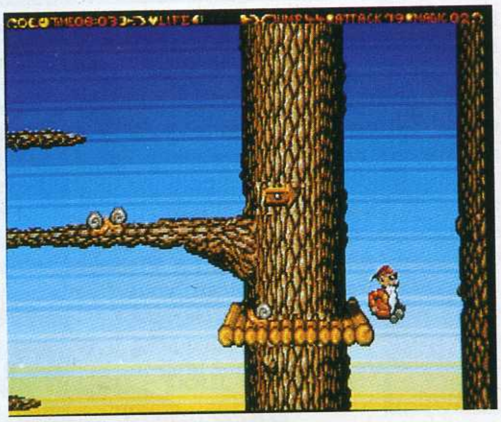
Il fallait quelqu'un pour reconsituter l'Ame de la Sagesse. C'est vous, le vieux sorcier Kurgan, qui avez été choisi par la communauté Damiranoise en exil.

C'est vrai que le pays avait changé, de tous côtés surgissaient des monstres ignobles, des insectes à la taille disproportionnée, et aux intentions plus que belliqueuses.

Armé de votre courage, et d'une quantité de sorts non négligeable, vous étiez prêt à zapper, et à renvoyer tous ces monstres au royaume maudit des enfers.

C'est tout le pays qu'il faudra explorer pour retrouver toutes les parties de l'Ame de la Sagesse, de la forêt, en passant par les mines pour arriver, enfin, à la ville de Traskor.

Chaque région est dirigée par un prince du mal, plus fort que les autres, et surtout plus puissant, mais chacun d'entre eux a un talon d'Achille, une faiblesse fatale.





DRAGON'S LAIR II TIMEWARP

EDITEUR: READY SOFT. **PC**

TESTÉ SUR ST/AMIGA JOYSTICK N°13.TESTE SUR PC PAR DUY MINH. PRIX:400F ENVIRON

Et rebelote, l'infâme Mordroc a enlevé votre chère princesse Daphnée, afin de la contraindre à l'épouser. Il ne vous reste plus, à vous Dirk, héros courageux et sans reproches, qu'à aller la délivrer en affrontant mille dangers. Comme le numéro précédent, ce Dragon's Lair est une superbe prouesse technique, qui donne des images époustouflantes, que grâces en soit rendues à Don Bluth, mais est tout à fait inintéressant à jouer. On se balade dans 46 tableaux où on ne fait qu'une chose, regarder ce qui se passe et faire une action à un instant bien précis. Avouez que c'est maigre. Ce n'est pas un jeu, c'est un dessin animé où il faut réagir quand il faut pour arriver à voir la fin. Ce jeu est un bijou d'animation et de graphisme, mais on a à peine le temps de voir ce qui se passe, encore moins si on dispose d'un PC un peu rapide. C'est très beau mais trop frustrant. Dis, monsieur Don Bluth, tu pourrais mettre un peu de JEU dans ton dessin animé?



GRAPHISME:19 . ANIMATION:19 . SON:14

MANIABILITE: A REVOIR VERDICK: 61%

EXPLORA3
SOUS LE SIGNE DU SERPENT

EDITEUR: INFOMEDIA **PC**

TESTÉ SUR AMIGA JOYSTICK N°11.TESTE SUR PC PAR DUY MINH. PRIX: 300F ENVIRON

Vous êtes écrivain, et vous devez finir votre roman dans les trois mois, sinon... Mais foin de tout cela, votre vie va basculer car aux infos de 20h vous allez apprendre qu'il y a eu un assassinat et que votre nom a été retrouvé sur une carte de visite dans la poche de la victime. La seule autre inscription sur cette carte était "Le signe du serpent". Toutes affaires cessantes vous allez devoir vous lancer à la recherche de ce "signe". Infomédia a simplifié au maximum les commandes de manipulation de son jeu, et tout se fait par sélection sur l'image, avec le choix d'une action associée. C'est clean mais un peu trop, il n'y a en fait qu'une icône que l'on sélectionne plusieurs fois et ça nuit un peu à la maniabilité. Il y a deux types d'environnement, l'intérieur, par exemple votre appartement où vous commencez à jouer, où vous pouvez vous déplacer et manipuler des objets, et l'extérieur, où vous pouvez seulement vous déplacer, par divers moyens, à pieds, en taxi, en métro. Explora III est un bon jeu d'aventure classique, qui vous tiendra en haleine, tout au long de votre recherche du "Signe du Serpent".



GRAPHISME: 14 . ANIMATION: 12 . SON: -

COMPLEXITE: 16 VERDICT: 85%

tests

Total Recall

Total Recall: après la nouvelle de K. Dick, le film de Verhoeren, voici le jeu d'Ocean.



Quaid est fort, grand et musclé, mais pas méchant pour autant. Il passe sa vie d'ouvrier spécialiste en marteau-piqueur, tranquillement, et rentre le soir à la maison pour regarder les infos sur le mur écran dont chaque appartement moderne est équipé. Mais Quaid a des soucis, tout de même, ses nuits sont agitées, il fait toujours le même cauchemar, où il se trouve sur Mars en compagnie d'une créature ravissante, il se promène sur la planète rouge, et meurt à la fin. Ce sont ces cauchemars qui l'ont décidé à se rendre à l'agence Rekall.

Là, ces agences de voyage du futur vous triturent le cerveau, et vous envoient où vous le désirez, sans que vous ne décolliez du fauteuil. Après la séance, votre cerveau est rempli de souvenirs, de sensations, parfaitement réelles en apparence, ce qui fait que vous aurez vraiment l'impression d'avoir voyagé. Quaid opte pour un voyage sur Mars. Et là, tout bascule, notre pauvre héros ne saura plus faire la différence entre la réalité et la fiction, entre des événements passés, réels, ou provenant des machines de Rekall.

Vous êtes dans la peau de Quaid, et tout débute après (ou pendant?) la séance chez Rekall. Divisé en 5 tableaux, le jeu vous transportera, si vous tenez jusque là, sur Mars, où tel un messie du futur, vous sauverez une planète toute entière.

Au niveau un, vous devrez vous déplacer de couloir en couloir en affrontant les hommes de main de Richter, le préfet de police qui veut votre peau. Vous devrez récupérer cinq objets, une mallette, un passeport, un billet pour Mars, un déguisement, et un instrument chirurgical à tête chercheuse (ceux qui ont vu le film se souviennent sûrement de cette séquence où Arnold se fourre un objet oblong dans le nez). Votre but est de rejoindre une cabine téléphonique, se trouvant en banlieue, pour recevoir vos nouvelles instructions.

Le deuxième tableau mettra vos talents de conducteur à l'épreuve, et surtout de semeur, car vous êtes suivi de très près par Richter.

Ensuite, troisième tableau, vous devez vous échapper d'un entrepôt pour arriver à la base de lancement, direction Mars. Le quatrième tableau vous place aux commandes d'un taxi, martien, le taxi, où vous devrez foncer à travers les cavernes de Mars, toujours suivi par la police. Et enfin, cinquième et dernier tableau, après avoir rencontré le chef des rebelles, vous devrez accéder au cœur du réacteur qui alimente et filtre l'air de la planète.

Total Recall est un jeu d'arcade, aux tableaux variés, et souvent orienté plateforme, qui plaira à tous car mettant en action le très charismatique Arnold Schwarzenegger. Même en pixels il est archi-balaise.



CPC
75 %

La page de menu habituelle vous demande de choisir entre la gestion du clavier, du joystick et la visualisation des high-scores, le tout accompagné d'une très belle musique. Le clavier est conseillé, ou alors il faut avoir un très bon joystick, car le jeu demande une grande précision, notamment lorsqu'on fait sauter le personnage au-dessus d'un champ électromagnétique. Quaid, le héros, peut courir, sauter, donner des coups de poing, ou utiliser les munitions qu'il ramassera au cours du jeu, et buter ses ennemis à l'aide du flingue qu'il possède dès le début. Tiens, en parlant des ennemis, on regrettera peut-être qu'ils soient si statiques, bien qu'ils vous collent des pains quand vous approchez trop.

Difficile et demandant beaucoup de précision, Total Recall reste un jeu agréable, qui prend une certaine dimension grâce au film qui a eu le succès qu'on connaît. ***Seb***

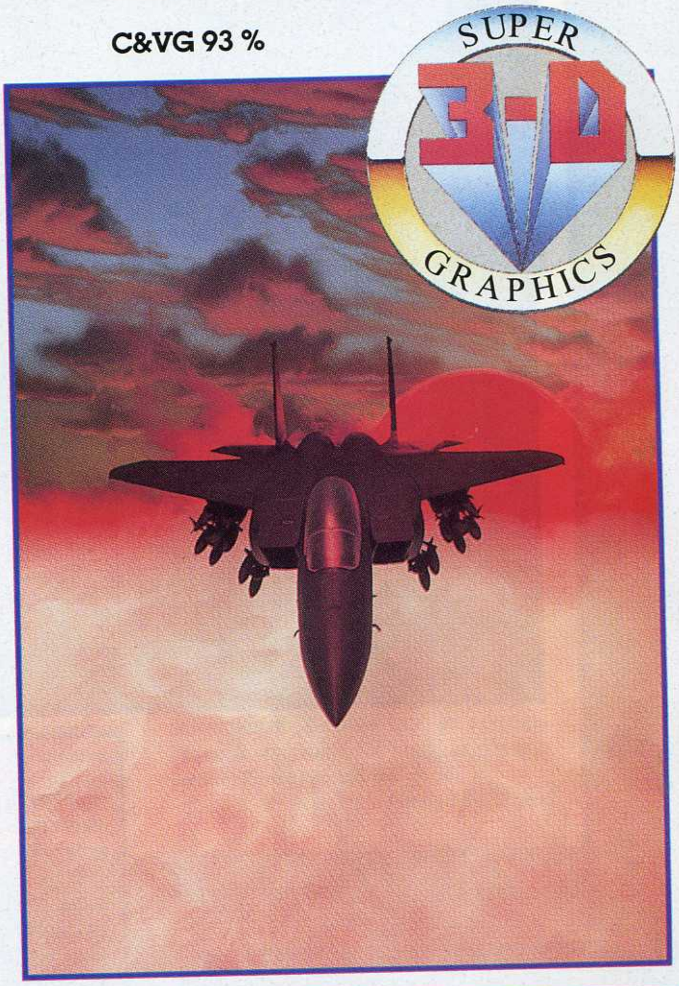
GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 250 F ENVIRON

F-15 STRIKE EAGLE II

Le rythme trépidant de F15 II en fait une des simulations les plus excitantes du moment... une présentation sur écran qui relève du génie... des graphiques tout simplement superbes... nous avons affaire sans aucun doute à l'effet 3D le plus réaliste jamais rencontré dans une simulation de vol.

C&VG 93 %



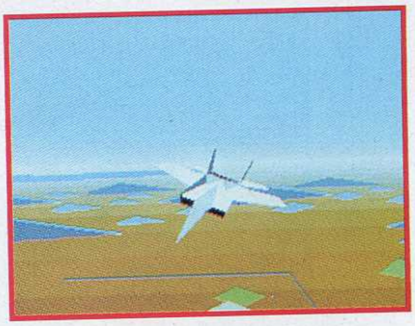
Les fanatiques savent reconnaître les meilleures simulations de vol – et F15 II est ce que nous avons produit de mieux jusqu'à présent !

Chez MicroProse, nous avons le plaisir de voir nos simulations de vol accueillies comme les produits techniquement les meilleurs du marché. Nous sommes fiers de F–19 Stealth Fighter, Gunship et Knights of the Sky, car ils recréent avec précision chaque aspect du pilotage dans des conditions réelles, à tous les niveaux.

Notre dernier amusement s'appelle F–15 Strike Eagle II. Le rêve d'un pilote de chasse – de l'action, rien que de l'action. Avec des graphiques 3-D grandioses, des cartes à l'échelle réelle et les spécifications techniques d'un supersonique, seule l'action compte : voler et tirer, mener des duels aériens, abattre des avions et les faire exploser en vol.

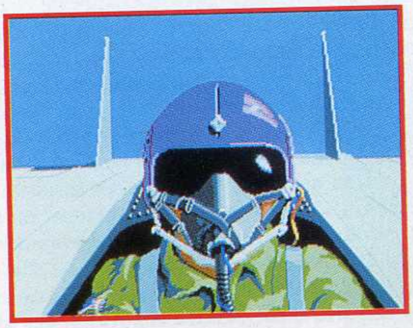
Toutes les options que vous attendez d'une simulation de vol MicroProse sont réunies dans ce jeu – pour vous procurer des centaines de missions différentes – mais pendant le vol, ne lâchez plus votre joystick ni votre bouton de tir... et essayez de rester en vie.

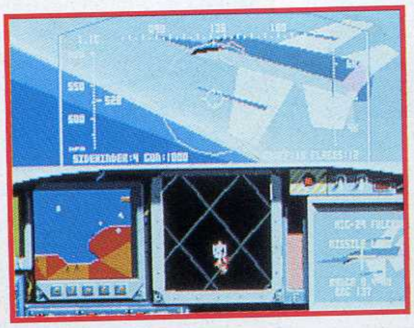
F–15 Strike Eagle II est disponible pour IBM PC et compatibles et sortira prochainement pour Commodore Amiga et Atari ST.



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Images d'écran IBM



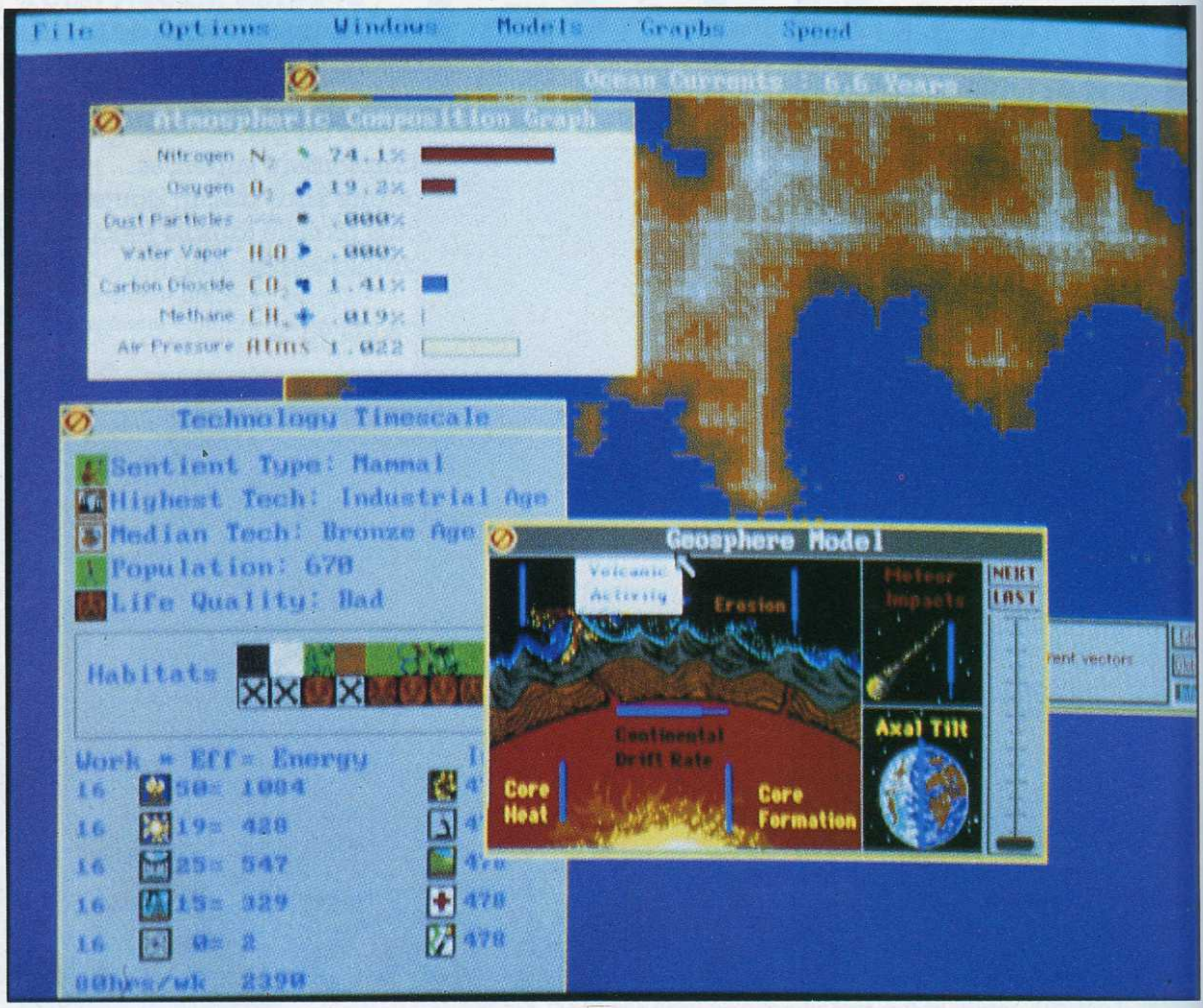




tests

Mieux que tout, ce logiciel de Maxis est à l'univers ce que Simcity est à la ville.

MEGASTAR joystick



Simearth



En fait, la similitude entre ces deux produits s'arrête là bien que l'éditeur soit le même. Si Simcity est un jeu, Simearth est - de l'aveu même des programmeurs - un «jouet informatique». En gros, imaginez un gigantesque système expert connais-

L'hypothèse GAIA

Simearth propose, à son niveau, de vérifier l'hypothèse Gaia, concept «inventé» par William Golding, auteur de SF, et reprise par le scientifique James Lovelock. En gros, Lovelock prétend que la Terre est une entité vivante disposant d'une «conscience» qui lui permet de s'auto-réguler. Pour étayer son discours, Lovelock rappelle par exemple que depuis 3.6 milliards d'années, la température moyenne de la terre est restée constante en dépit du fait que l'activité thermique du soleil augmentait dans le même temps de 25%. De même, il argue du fait que l'oxygène s'est maintenue dans une proportion voisine de 21% de l'atmosphère pendant 200 millons d'années. Autre «mystère», la salinité de l'eau de mer reste constante alors que le degré de saturation n'est pas atteint. Cela étant, ce genre de considérations a toujours interpelé les civilisations de type animistes telles que les indiens peaux rouges. A un mineur leur parlant des bienfaits de l'utilisation du charbon, une tribu s'inquiétait, parce que «le charbon que l'on brûlait manquerait à la terre». De même, Conan Doyle écrivit au début du siècle une nouvelle fantastique intitulée «Le jour où la terre hurla», racontant que les forages en profondeur faisaient souffrir la planète. Certes, d'un point de vue philosophique, la théorie est amusante mais une majorité de scientifiques est en désaccord complet avec Lovelock. Il faut dire que toute cette théorie s'inscrit dans un courant «New Age» où l'on croise gourous, vieux baba-cools et étudiants californiens attardés. De plus, l'effet pervers de cette théorie est que la planète est capable d'encaisser tout ce qu'on lui fait subir et ça, c'est dangereux: allons-y pour les marées noires, les pluies acides et l'expérimentation nucléaire, Gaia régule tout et n'a que faire de nous, petits parasites qui vivons à sa surface. Pour être plus modéré, disons simplement que les tenants et les aboutissants de l'éco-système «Terre» nous échappent et que la théorie de Lovelock est probablement l'une des composantes de la «réalité», si tant est qu'il n'y ait qu'une réalité. Ça me rappelle ce que disait Shakspeare (super coco, de finir par une citation): «Se demander ce qu'est le temps, le jour, la nuit, c'est perdre ses nuits, ses jours et son temps». On est bien peu chose, hein, Gaia?

sant sur le bout des octets tout ce qui concerne la terre et ce qui est succeptible d'y exister: condition nécessaires à l'éclosion de la vie, conditions nécessaires à la survie, conditions nécessaires à l'évolution. Le jeu va consister à modifier ces règles au moyen d'outils. Deux modes possibles: un mode expérimentation, permettant de se livrer à toutes les facéties, et un mode jeu, où l'on dipose d'un capital d'énergie limité se calculant en Omégas. Faire pousser une montagne coûte tant, implanter un marécage tant, etc.

Les règles prises en compte par le logiciel sont les suivantes: Facteurs Chimiques (composition de l'athmosphère, gestion de l'énergie Oméga); Facteurs Géologiques (climats, collisions météoriques, dérive des continents, tremblement de terre); Facteurs Biologiques (formation de la vie, évolution, ressources alimentaires, type et répartition des biomes).



Un biome, c'est un système faisant partie d'un éco-système. Enfin, les Facteurs Humains sont: guerre, civilisation, technologie, élimination des déchets, pollution, ressources alimentaires, réserves d'énergie. A ces paramètres correspondent les outils permettant de les modifier: Je pose la vie à tel endroit, j'augmente la température du soleil, je baisse le niveau philosophique des habitants, je pose une montagne ici, là j'envoie une tornade, j'augmente la vitesse de mutation des espèces, je, je, je. Tout est envisageable. Au début de la simulation, il est possible de partir de différents modèles allant de la formation de la planète à l'ère industrielle en passant par le néolithique ou le cambrien. De même, différents mondes sont «simulables»: une planète occupée par la mer à 100%, un monde de forêts, la planète Mars (là, on a le droit de tricher en utilisant un convertisseur d'atmosphère). De même, le monde Daisy World permettra de vérifier l'hypothèse Gaia (voir encadré). Enfin, une option permet de générer des mondes aléatoires est également présente. Bref, il y a de quoi jouer des heures et des heures et des heures. C'est parfaitement réalisé, cohérent, passionnant, maîtrisé d'un bout à l'autre. Un jeu miraculeux. Depuis que je connais les jeux micros (dix ans), je n'avais jamais éprouvé un tel choc.

Théo Moulinex

PC
97%

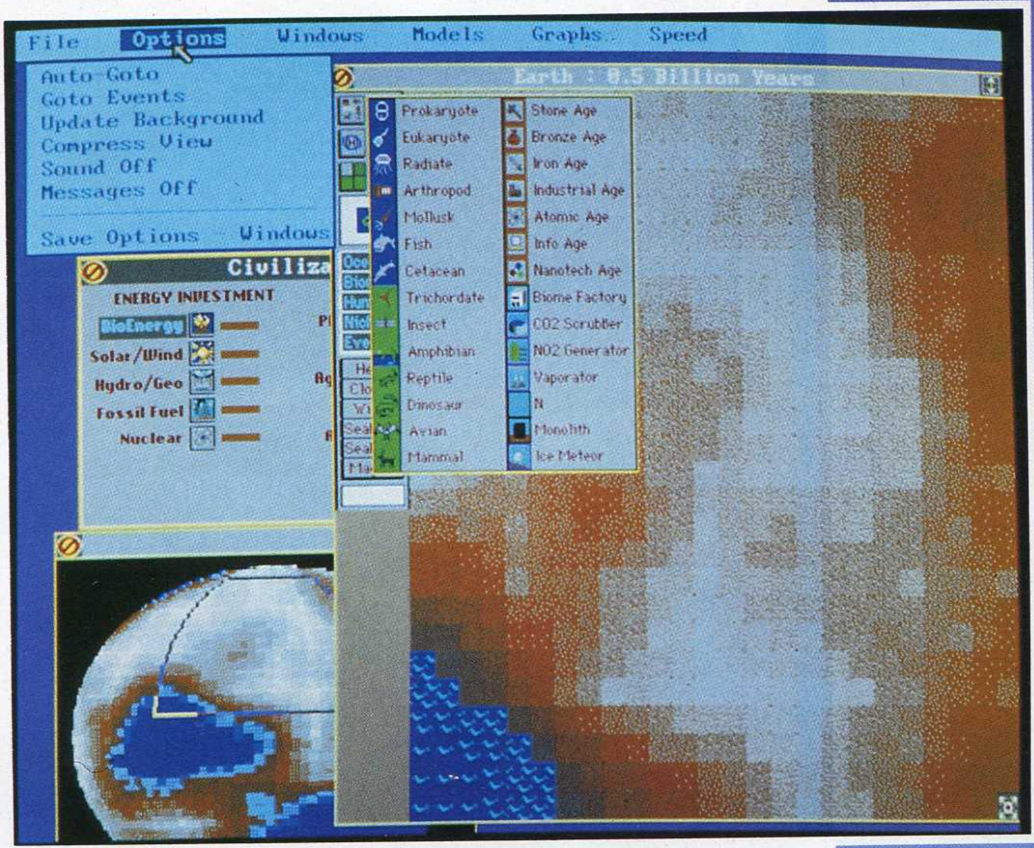
Beau comme seuls les jeux VGA exploitant 256 couleurs peuvent l'être, Simearth est une merveille. Bénéficiant d'un environnement de type Windows, Simearth se dirige à la souris. Les fenêtres peuvent être déplacées, agrandies, superposées. Bref, tant en ce qui concerne la simulation que la présentation, le joueur est seul maître à bord. Les sons, qui accepteront les cartes habituelles (Adlib et compagnie) n'étant pas encore implantés dans la version reçue, consisteront probablement en une série de bruitages. Qu'importe, même muet, le jeu est merveilleux. En ce qui concerne le mode d'emploi (un vari mode d'emploi relié et imprimé sur du beau papier), bonne nouvelle, ça cause français. De même, la version finale sera en français à l'écran.

Certes, Simearth est un jeu très complexe mais bonne nouvelle, il est possible à tout moment de profiter d'une aide puisque le mode d'emploi est repris dans le logiciel lui-même

Moulinex

GRAPHISME VGA 18
SON -
ANIMATION 18
DIFFICULTE 18
TAILLE 1,2 Mo minimum

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON

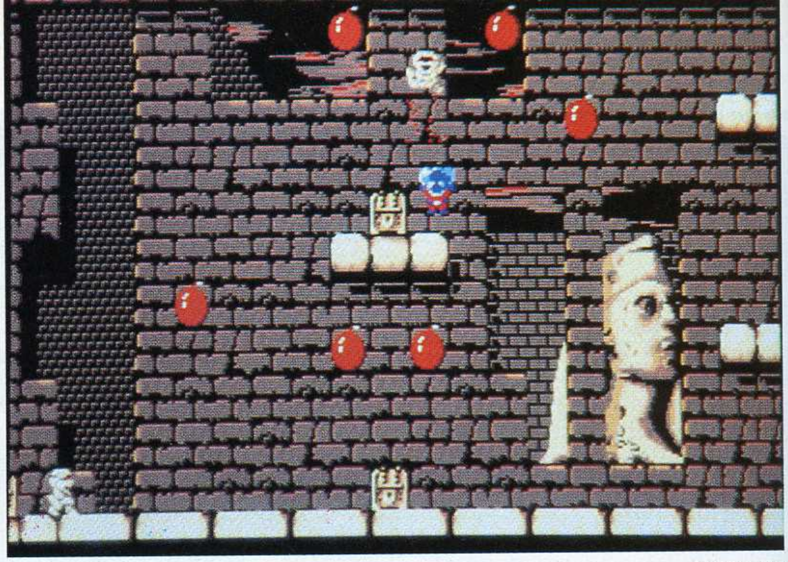


Il fait des bonds, il fait des bombes! Elite et Bombjack sont de retour.

Comme l'annonce le mode d'emploi: "Il était une fois un roi légendaire, Paméra, qui faisait régner la paix et l'ordre dans le monde entier. Personne ne pouvait le voir (NDLR: le Paméra invisible, sans doute).

Un jour, le roi des démons, Beelzebut, organisa un complot cruel pour ruiner le monde en kidnappant le gentil roi Paméra, sa reine bien-aimée et sa fille chérie.

Les frères Mighty combattirent courageusement contre Beelzebut pour sauver le roi Paméra. Ils furent vaincus les uns après les autres par le roi des démons, sauf Jack, le plus jeune et seul survivant. Jack rassembla son courage et mit au défi le roi des démons au cours d'un combat final, pour pouvoir rétablir la paix dans le monde. Ceux qui ont cru reconnaître King Quest ont perdu, voici le retour de Bomb Jack.



SUR ST

Mighty Bombjack

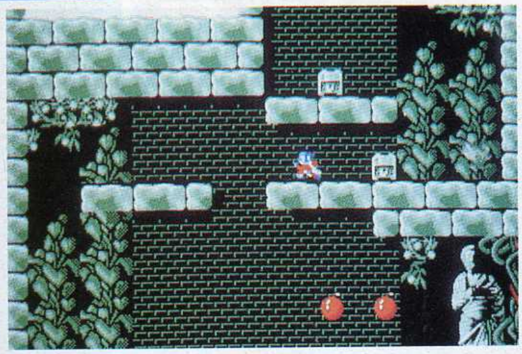
En réalité, il était une fois un personnage crétin, croisement de mouche à bœuf et de Mickey, qui avait décidé du lutter contre le tyran local au moyen de ses seules armes, c'est-à-dire pas grand-chose. En gros, il était capable de sauter en l'air comme un naze et de battre des ailes pour ne pas retomber sur les monstres qui hantaient des couloirs. Heureusement, il trouvait parfois des bombes et pouvait ainsi se sortir d'une situation particulièrement périlleuse.

Du coup, ça permettait au joueur de passer en vitesse au tableau suivant, histoire de voir si les programmeurs s'étaient un peu cassé la nénette afin de rendre cette chose bizarre suffisamment intéressante pour qu'on puisse s'y intéresser. Hélas, Bomb Jack avait du mal à évoluer dans le décor pseudo-égyptien d'autant que le joueur était obligé d'appuyer comme un fou sur le bouton feu. En appuyant une fois, Jack sautait; une fois en l'air, un appui répété le faisait battre des ailes (en fait une cape).

Ailleurs, différentes combinaisons utilisant le même bouton feu lui permettaient d'obtenir la "puissance". Et encore, fallait pour ça que le joueur ait trouvé une pièce de puissance. On aurait pu en rester là et se dire qu'il était finalement possible de s'en sortir mais pire que tout, lorsque Jack tirait trop de pièces, des gardes venaient lui tirer les oreilles et le collaient direct à la salle des tortures.

Il était une fois un jeu qui comportait 17 niveaux et plus de 250 salles.

Moulinex



SUR AMIGA

AMIGA 69%

On pourra me le chanter sur tous les tons, je n'en démords pas: Mighty Bombjack est un jeu au graphisme moche dont la palette ne dépasse pas 8 couleurs (ou alors il s'agit d'un dégradé que la vidéo ne supporte pas) et dont les monstres sont en 1 couleur. Même la musique Amiga, sympa au demeurant, comporte un défaut: il faut mettre le son à donf pour entendre ce qui se passe. Bon, reste la complexité des tableaux et un intérêt certain mais franchement, ça ne change rien à la mocheté du produit.

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

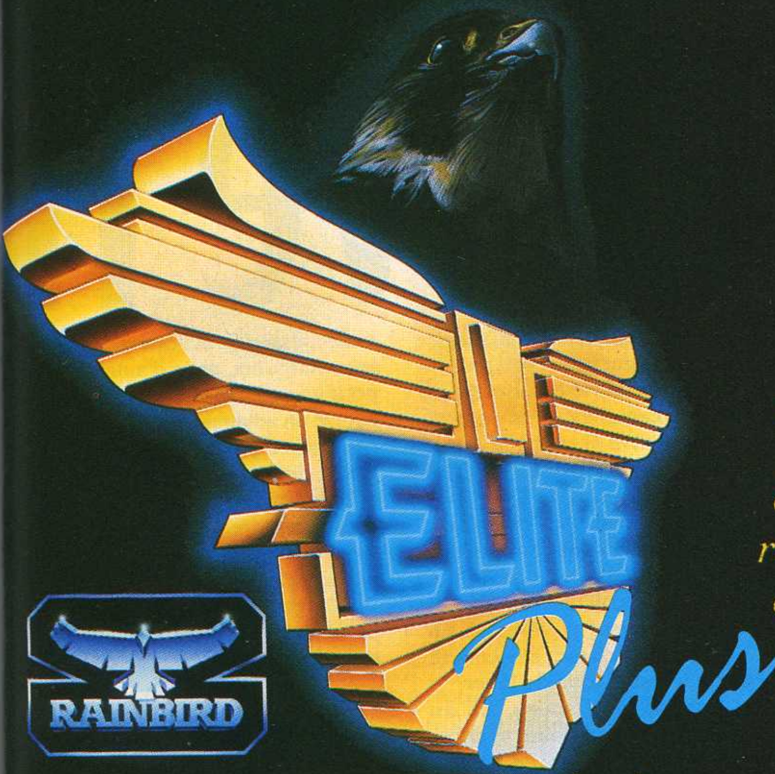
ST 68%

Il était une fois un jeu sur ST qui montrait un personnage gros comme 5 pixels essayant tant bien que mal de se sortir de tableaux en 4 couleurs, ce qui n'est pas assez pour du 16 bits, aussi célèbre le héros soit-il. Comme le graphisme n'était pas digne d'un 8 bits, celui qui avait conçu la musique et les sons s'était dit qu'il ne fallait pas en faire trop, de peur d'être accusé de zèle. Seul personne sérieuse de l'équipe, le programmeur chargé d'animer l'ensemble avait fait du bon boulot (bonjour le test du bouton feu!) mais comme les monstres étaient en 1 couleur (vous avez bien lu, une couleur sur ST 16 bits), ça ne servait pas à grand chose. Il était une fois un jeu qui avait une jaquette tellement colorée qu'il n'était plus resté de couleurs pour les écrans.

Il était une fois des gens qui exagéraient.

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



Bon, grandiose, sublime, meilleur

***élite,** n.f. : les éléments les plus remarquables d'un groupe, d'une communauté ; la fine fleur (de).*
***plus,** n.m. : un élément positif supplémentaire.*





Les bons jeux vont et viennent et ceux qui sont grandioses durent beaucoup plus longtemps. Les meilleurs peuvent rafler des récompenses, mais un seul peut prétendre être l'Elite.

Dès que l'histoire des jeux informatiques a commencé à s'écrire, son nom est apparu et resté en haut de l'affiche. Des générations y ont joué ; certains en ont triomphé ; mais aucun ne s'en est lassé.

Le mélange original d'exploration spatiale, de commerce et de combats a résisté aux imitateurs, aux prétendants au titre et aux millions d'heures de jeu. Maintenant le sublime est en passe de devenir encore meilleur.

Rainbird a mis à jour la version IBM PC compatibles pour utiliser la technologie qui s'est développée depuis la naissance de ce jeu.

Des graphiques 3-D étonnants, en modes EGA, VGA et MCGA donnent encore plus de vie au combat cosmique ; une interface à la conception nouvelle, contrôlée par icônes, accélère le commerce, le recueil d'informations et la lecture de cartes ; l'acceptation de cartes sonores Ad-Lib et Roland vous permet de partager les plaisirs intenses de la vie dans les immensités spatiales ; et des missions flambant neuves donnent à la jouabilité une dimension jamais atteinte jusqu'alors.

La recette classique, vieille de six ans, demeure la même ; de nouveaux ingrédients s'ajoutent à la préparation de base ; offrez ce qui se fait de mieux à vos papilles gustatives. Elite Plus.









Elite Plus sera disponible pour IBM PC compatibles au prix de 34,99 £.
Les versions originales d'Elite sont encore disponibles pour Atari ST et Commodore Amiga, au prix de 24,99 £.

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. Tel: 0666 504326

Test Drive II

La voiture d'Accolade devait avoir une panne assez sérieuse pour qu'un jeu aussi vieux sur Amiga n'arrive que maintenant sur ST. Mais ne nous plaignons pas, l'adaptation est très bonne.



Les gosses de riches s'ennuient à mourir. Ils ont de belles voitures, des Ferrari F-40, des Porsche 959, et au lieu de les utiliser normalement pour aller à la plage, histoire de draguer un peu, voilà qu'ils risquent leur vie en organisant des duels autoroutiers. C'est le propos de Test Drive II, dont le sous-titre, vous l'aviez deviné, est The Duel.

Au début du jeu vous choisissez quel véhicule vous désirez conduire, la Porsche ou la Ferrari. Ce choix fait, une vue de côté du véhicule s'affiche, le conducteur baisse sa vitre, fait un petit coucou très classe, et démarre en trombe. C'est à vous de jouer.

Au joystick, à la souris, ou au clavier, vous aurez toujours le choix entre le mode passage de vitesse automatique ou manuel. Le mode manuel est conseillé au début. Les accélérations sont accompagnées de bruits de moteur en conséquence, ainsi que les dérapages que vous ne manquerez pas de faire quand votre véhicule se trouvera nez à nez avec un van arrivant à grande vitesse. Les routes sont bordées de panneaux, de cactus, et des zones de sécurité sont parfois occupées par des véhicules de police, qui se feront un plaisir d'entamer une petite poursuite si vous leur passez sous le nez à trop grande vitesse.

Vous disposez d'ailleurs, en plus du rétroviseur obligatoire, d'un détecteur de radars, interdit, lui, par contre.

Le but du jeu est donc de piloter le mieux possible, en évitant les crashs (vous avez droits à 4 erreurs), afin d'arriver le premier à la prochaine station-essence. Si vous réussissez, le jeu continuera, dans d'autres décors, pour une course encore plus difficile, contre un adversaire plus dangereux, car énervé par la défaite que vous venez de lui faire subir.

Les Raybans bien calées sur le nez, le sourire à la Colgate qui tue, vous êtes prêt à participer à votre première course.

Evitez de rayer la carrosserie, papa ne serait pas content, et ça risquerait encore de se terminer par des baffes.



ST **77%**

Hormis le fait que Test Drive II arrive sur ST un mois après la disponibilité du troisième, et superbe, épisode sur PC, le joueur se trouvera devant un bon jeu de voiture. Très maniable, amusant surtout grâce au réalisme qui s'en dégage, on conduit sur des routes normales, et réussi graphiquement, malgré des couleurs un peu trop claires, Test Drive II fait partie des bons jeux de voitures sur Atari.

Les sons sont réussis, et les petites anims dans le rétro, ou le changement de vitesse, avec le manche qui se déplace réellement apportent un plus au jeu.

Le joueur voulant se donner des frissons pourra faire exprès d'accélérer au maximum quand son détecteur de radar s'agitera. Le but deviendra, ensuite, et je vous le propose, de se débrouiller pour que la bagnole de flic se prenne un van rempli d'enfants allant à la plage en pleine poire. Ça fera du jus d'enfant, mélangé au jus de flic, servis très frais avec deux cuillères de sucre, ce breuvage est excellent. Je le sais, j'en ai des litres à la maison

Seb.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

DISPO SUR ST AMIGA CPC PC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST AMIGA PC;149 F SUR CPC

Powerplay 92% Generation 4 96% The One 93% T.G.M 95%

Sid Meier's

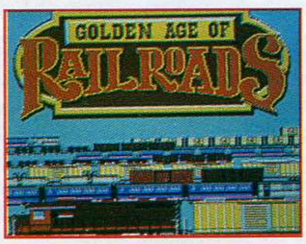
RAILROAD TYCOON

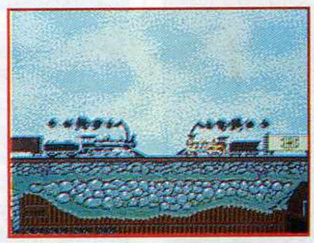
Contrôlez chaque aspect du fonctionnement de votre Railroad. Tous vos choix affecteront votre environnement. Changez votre Railroad – forgez une nation.

"Tycoon", dont l'action se déroule à l'âge d'or du chemin de fer, vous donne le contrôle illimité des ressources économiques de la révolution industrielle et des luttes commerciales qui plongent le monde dans le 20ème siècle.

De vous dépendent le sort des villés, la prospérité des affaires, le succès de branches entieres de l'industrie. Sélectionnez les types de trains qui circuleront sur vos voies ferrées, déterminez leurs horaires et leur type de chargement.

Surmontez des obstacles naturels, tels que les tempêtes ou les inondations, ou des catastrophes créées de la main de l'homme, comme les grèves et les conflits sociaux. D'autres magnats sont déterminés à vous écraser ou à vous balayer et vous devrez faire preuve d'habileté tant dans le fonctionnement de votre chemin de fer que dans vos opérations en bourse. L'horloge implacable du temps continue de tourner pendant que vous prenez toutes ces décisions. Les trains évoluent, les villes s'agrandissent, l'industrie se transforme. Chaque changement implique une nouvelle décision – chaque décision, un nouveau changement.





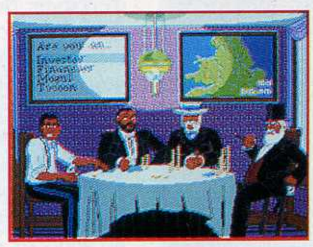
Seul votre désir ardent de forger la nation est plus fort que vos locomotives. Vos ambitions. Votre contrôle. Votre chemin de fer.

Affaires de grande envergure. Décisions fermes. Excitation, gageures et amour du détail. Avec "Railroad Tycoon", c'est tout un monde qui arrive sur votre Commodore Amiga et Atari ST.

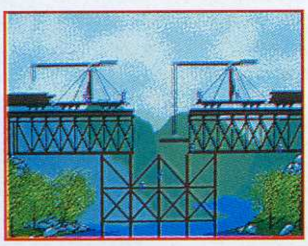


Railroad Tycoon sortira bientôt pour le Commodore Amiga et Atari ST. Est déjà disponible pour IBM PC compatibles.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE









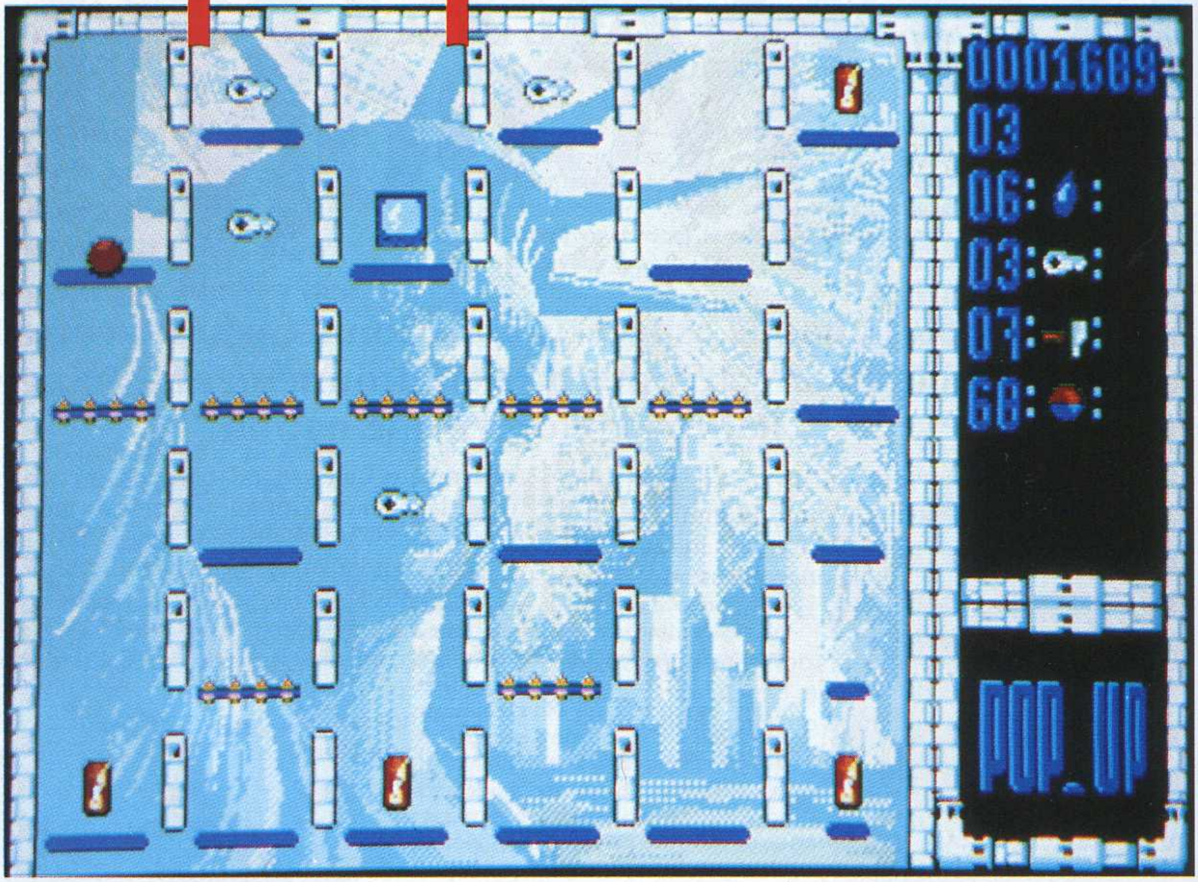


"Dès le début vous êtes irrésistiblement entraîné dans l'action et, en quelques minutes, vous sombrez dans le cycle infernal de la dépendance. En un mot, Railroad Tycoon est un véritable classique" 943 ACE

tests

Pop Up

Sprooing, dit la boîte. Hooomf, dit Infogrames. Boooing, dit le testeur.



Sur fond de pages graphiques variées allant de la scène de ville, l'espaaaace infini de notre univers, ou bien des scènes préhistoriques, évolue une petite boule bondissante. Elle se trouve enfermée dans des tableaux, la pauvre, et son souhait le plus cher est d'en sortir. Ne dites pas que vous n'en avez rien à foutre et que c'est son problème, car c'est aussi le vôtre puisque vous la dirigez, cette petite boule, et avec votre joystick.

Les tableaux sont composés de barres de caoutchouc, de morceaux de murs, d'objets et de pièges divers. En fait, pour chaque piège, il existe un antidote, que vous pourrez ramasser, et qui se mettra en action automatiquement quand vous passerez sur le piège en question. Par exemple, pour passer sur le feu sans encombre, il faut avoir ramassé au moins une goutte d'eau. Le nombre et le type d'objets que vous possédez est répertorié dans une fenêtre, en haut à droite de l'écran, en même temps que le nombre de vies qu'il vous reste, et le numéro du tableau courant.

Comment diriger la boule? Simple, vous pouvez la faire sauter plus ou moins haut, en appuyant sur le bouton de tir, et la faire passer sur le côté en allant à gauche ou à droite. Restera à éviter de tomber dans les trous, à ne pas trop rebondir sur les barres qui disparaissent au bout d'un certain nombre de rebonds, et à bien gérer ses armes afin de détruire les murs gênants. Quand vous avez ramassé tous les objets qui traînent, apparaît alors la sortie, que vous devrez rejoindre pour passer au tableau suivant.



AMIGA **76 %**

Pop Up est très simple. Il est même gentil. Les graphismes ne sont pas fabuleux, mais efficaces, et le principe du jeu assimilé au bout de 2 minutes. Par contre, il ne sera pas toujours évident de passer les tableaux que des esprits vicieux ont installé sur la disquette. Il faudra faire preuve d'adresse et de logique.

Les bruitages de Pop Up sont très réussis, et souvent rigolos. Le jeu aussi est assez rigolo, peut-être un peu lassant car on retrouve toujours le même genre de tableau, les changements n'étant dûs qu'à des agencements différents.

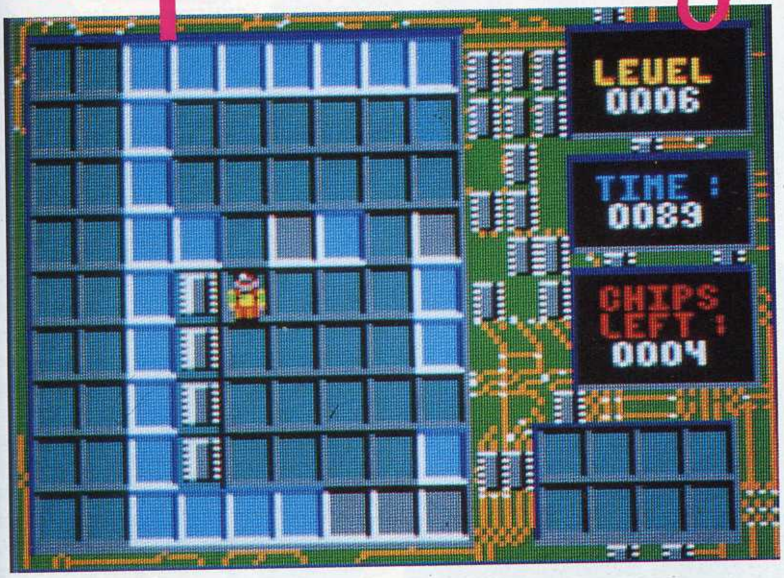
Par contre, il existe une possibilité qui prolonge grandement la vie de ce jeu, c'est qu'un mode éditeur est intégré. Vous pouvez donc construire vos propres tableaux, les sauvegarder, et faire jouer vos copains avec. Décidément, Infogrames adore les éditeurs de tableaux, il y en a dans la plupart de leurs jeux (quand le thème le permet). Ne nous en plaignons pas. L'utilisation de l'éditeur est très simple, vous choisissez et déplacez les éléments disponibles à la souris, en cliquant pour les placer où vous voulez.

Seb

GRAPHISME	13
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

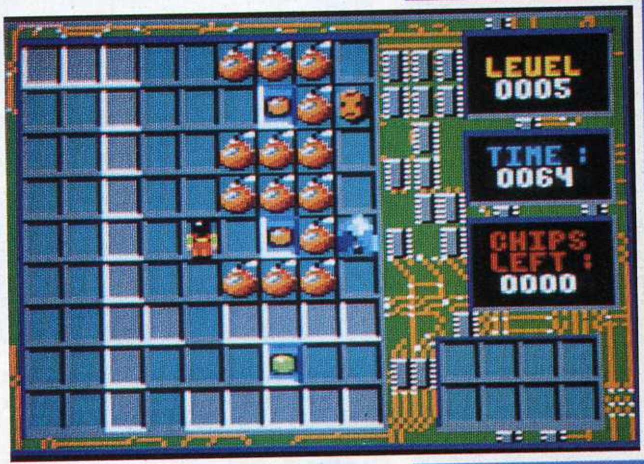
Chip's Challenge



ramasser un nombre donné de puces, en évitant les microbes, en poussant des dalles pour passer sur l'eau, en enfilant une protection anti-feu. Il faudra aussi faire preuve de perspicacité, et comprendre à quoi servent les boutons, et les manettes qui traînent. Et ce robot, là, y a pas moyen de le diriger contre ce mur de bombes, histoire de tout faire péter, et d'atteindre la sortie?

Bon, ne faites pas cette tronche-là, ce n'est pas COMPLETEMENT impossible, on doit pouvoir y arriver, pourquoi pas. Je sais qu'en plus des monstres bizarres qui traînent dans les couloirs vous devrez aussi affronter le temps, je sais que vous ferez face à des problèmes à s'en faire péter le cervelet, mais bon, du courage, pensez à la belle Melinda.

C'est toujours le même plan. Pour les beaux yeux d'une certaine Melinda vous avez accepté le pari stupide proposé par US Gold.



Chip est un gentil garçon, il travaille bien à l'école, et il est fou d'informatique. Mais depuis quelque temps il est un peu troublé, bizarre. Melinda, dont Chip est amoureux en secret, s'est assise à côté de lui, à la cafétéria, l'autre jour. Après avoir attendu quelques minutes, histoire de laisser Chip finir de se repeindre en rouge de confusion, elle lui proposa de faire partie de son club, les Bit Busters. Mais avant d'y entrer, il faut prouver qu'on mérite bien la carte et le T-Shirt du club. Le défi est simple, enfin presque, Chip devra évoluer dans pas moins de 144 labyrinthes, et dans chacun de ces lieux, récupérer des circuits intégrés, en résolvant les problèmes de plus en plus fous auxquels il sera confronté.

Dans chaque niveau Chip devra

CPC
85 %

Les graphismes de Chip's Challenge sont tout petits, et tout mignons. C'est un bon point. Autre élément très positif, le jeu est réellement amusant, voire prenant. Car quand on bloque à un niveau, l'amas de briques et de monstres gênants ne va pas tarder à vous prendre la tête, et il sera difficile d'aller dormir avant d'avoir résolu ce problème. Sachant qu'après il y en a un autre, puis encore un autre; en tout il y en a 144. Il y a de quoi faire.

Bon, le lecteur perspicace se dit: "Bah, Chip's Challenge ça va se finir par un Megastar." Eh bien malheureusement non, car le jeu a au moins un défaut, sur CPC, c'est qu'il est lent. Aussi bien dans les scrollings que dans les déplacements du personnage. Oh, ce n'est pas l'enfer, ça gâche juste un peu le soft, et ça l'empêche d'entrer dans le top des softs parfaits, mais l'intérêt du jeu reste complet.

Au niveau son, vous aurez le choix entre musique, bruitages, ou les deux en même temps, le tout accompagnant agréablement un jeu agréable, mais sans plus.

Fans de jeux d'arcades pleins de monstres à massacrer, évitez Chip's Challenge, quant à ceux qui apprécient les jeux mi-arcade mi-réflexion, alors n'hésitez pas, ce soft vous tiendra en haleine assez longtemps.

Seb

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	13
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST ET AMIGA, 150 F ENVIRON SUR CPC

tests

Warlords

Devenez conquérant du monde avec Warlords, le nouveau wargame de Strategic Simulation Group, et détruisez sans pitié vos sept ennemis.



Tout d'abord plantons le décor. Votre objectif est de conquérir le monde connu, c'est-à-dire le royaume féodal d'Illuria. L'objectif est le même pour vos sept adversaires et il n'y a qu'une manière d'y arriver, la force des armes. Vous êtes chacun au départ le maître d'une ville, et un héros s'est mis à votre service. Tout d'abord, premier problème, les armées. Celles-ci sont produites par les villes, et chaque ville a ses spécificités, l'une produira une infanterie légère de haute qualité, mais une cavalerie lamentable, l'autre pourra produire des loups de guerre, la troisième située près des montagnes produira des troupes naines. Cela n'est ni gratuit ni instantané, une armée coûtera de l'argent à produire, avec un prix lié à l'efficacité des troupes, et se construira en un ou plusieurs tours, avec une durée également liée à l'efficacité. Mais me direz-vous, comment gagne-t'on de l'argent à ce jeu? Simple, les villes que vous contrôlez vous rapportent de l'argent à chaque tour. Parlons maintenant des combats. Ceux-ci se font entre groupes d'armées et ce qui compte c'est le nombre mais aussi la qualité des troupes, par exemple un combat entre infanteries lourdes sera gagné, probablement, par le groupe le plus nombreux, mais même un groupe très nombreux d'infanterie aura peu de chances devant un seul dragon. En parlant de dragons, ceux-ci, comme les démons, sont des troupes qui ne sont pas produites par des villes, mais des troupes spéciales qui ne peuvent être enrôlées que par des héros. Vous pouvez embaucher des héros en les payant. Ils pourront ensuite explorer les ruines et les temples qui parsèment le pays pour y trouver des objets magiques, ou des alliés qui sont des troupes spéciales. Les objets magiques leur permettront de guider les troupes en combat en leur offrant des bonus. Dernier point, les déplacements, chaque troupe a des règles de déplacement suivant le terrain, et les meilleures sont certainement les troupes aéroportées, comme les pégases, griffons ou dragons, qui permettent de s'affranchir des problèmes de relief.



Après cette petite présentation, quelques mots sur les stratégies à adopter. Dans le début du jeu il faut s'étendre le plus vite possible afin de gagner des villes, c'est-à-dire de l'argent et des capacités de production. Pour cela il faut produire des troupes peu chères et rapides à construire, c'est-à-dire de l'infanterie légère. Une fois les villes conquises par les divers joueurs vient la phase de consolidation, où il faut préserver l'acquis et préparer l'assaut sur les positions des autres, c'est là qu'il faut préférer la qualité. Le hasard joue peu dans Warlords mais n'est pas absent car c'est ainsi que sont recrutées les forces spéciales. Mais chaque joueur, suivant son territoire de départ a une stratégie différente à appliquer, suivant le terrain et ses voisins. Warlords est un wargame simple bien sympathique, qui se joue en cinq ou six heures.

PC
82%

La réalisation de Warlords est très bonne, parce qu'elle rend le jeu lisible et facile à utiliser. A gauche on a une vue de dessus locale permettant de gérer les déplacements et les combats, à droite, un plan global du pays permettant de voir la situation générale d'un seul coup d'œil, entre les deux une série de boutons de commandes, celles qui sont utilisées tout le temps, déplacement, info, production d'armées, en haut une barre de menus pour les commandes moins utilisées, comme les statistiques générales, le taux de production, etc. Il y a huit adversaires sur le terrain, chacun d'eux pouvant être joué par un joueur ou par l'ordinateur. Les personnages joués par l'ordinateur utilisent des techniques d'intelligence artificielle et ils sont assez redoutables à haut niveau ***.Duy Minh***

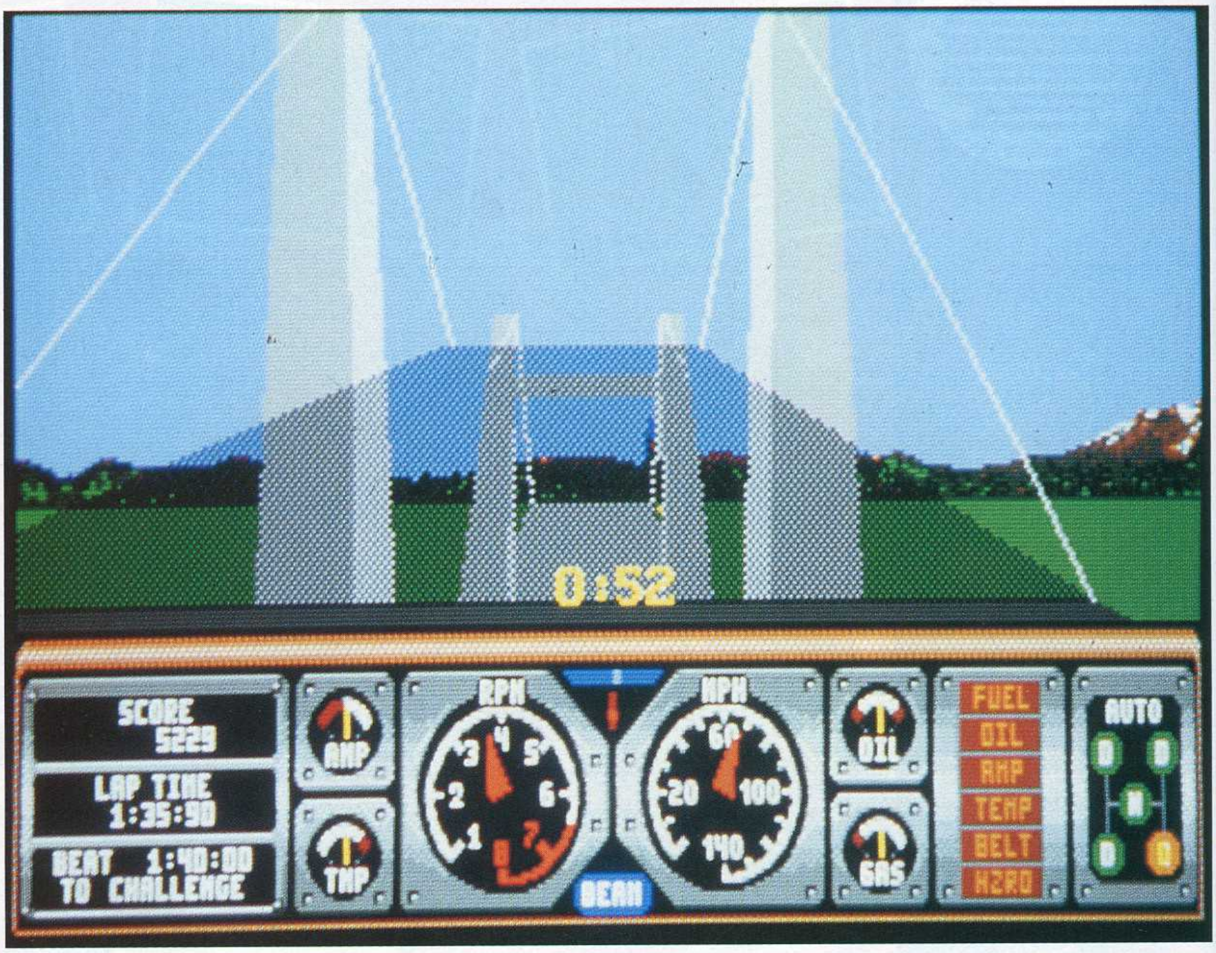
GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	14
COMPLEXITE	15

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 300 F ENVIRON


SALES CURVE
STORM
SWIV
SWIV - Deux véhicules différents, possédant de puissants pouvoirs de dévastation et de destruction, se battent ensemble en formant une seule équipe.
Choisissez soit l'hélicoptère de combat, soit la jeep blindée.
Jouez seul ou avec un ami. Quelle que soit la façon dont vous jouerez, l'action sera rapide, furieuse et non stop.
Le « dynamic loader system » de SALES CURVE permet de charger les décors et sprites, vous autorisant ainsi 30 minutes de jeu non stop.

tests

Si vous connaissez tous les circuits de Hard Drivin' par cœur, remerciez Domark qui, avec Hard Drivin' II, vous offre la possibilité d'en construire vous-même.



Hard Drivin' II

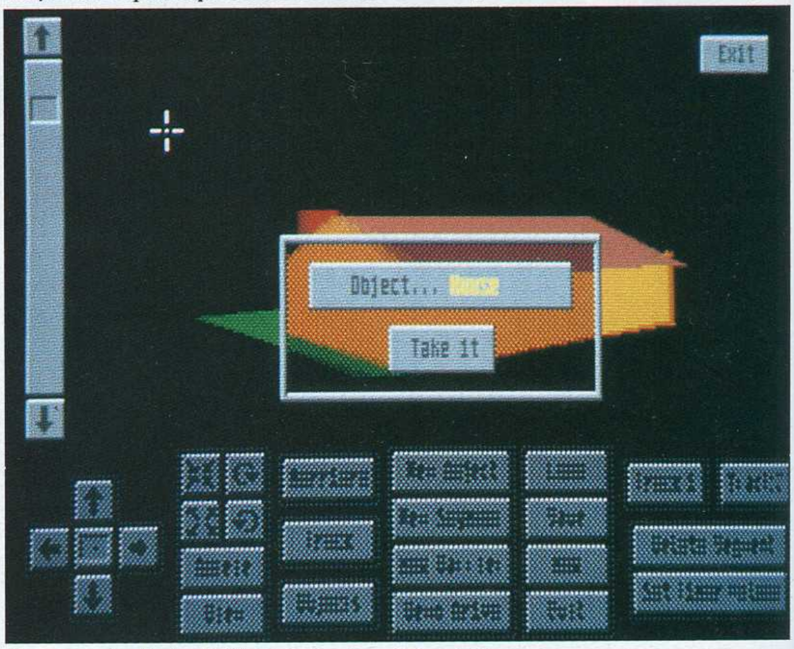


Parfois la suite d'un soft, le deuxième épisode, est complètement différent, tout est remanié, tout est revu. Dans le cas de Hard Drivin' II, le jeu en lui-même est exactement pareil (peut-être un peu plus fluide encore, et c'est tant mieux). Le changement vient qu'en plus du jeu de course, vous bénéficiez d'un éditeur de circuits, et que maintenant il est possible de jouer à deux, sur la même piste, avec deux ordinateurs connectés (toutes combinaisons possibles entre ST, Amiga et PC).

Mais revenons, avant d'aborder ces deux grandes nouveautés, sur le jeu que nous connaissions déjà avec Hard Drivin' premier du nom.

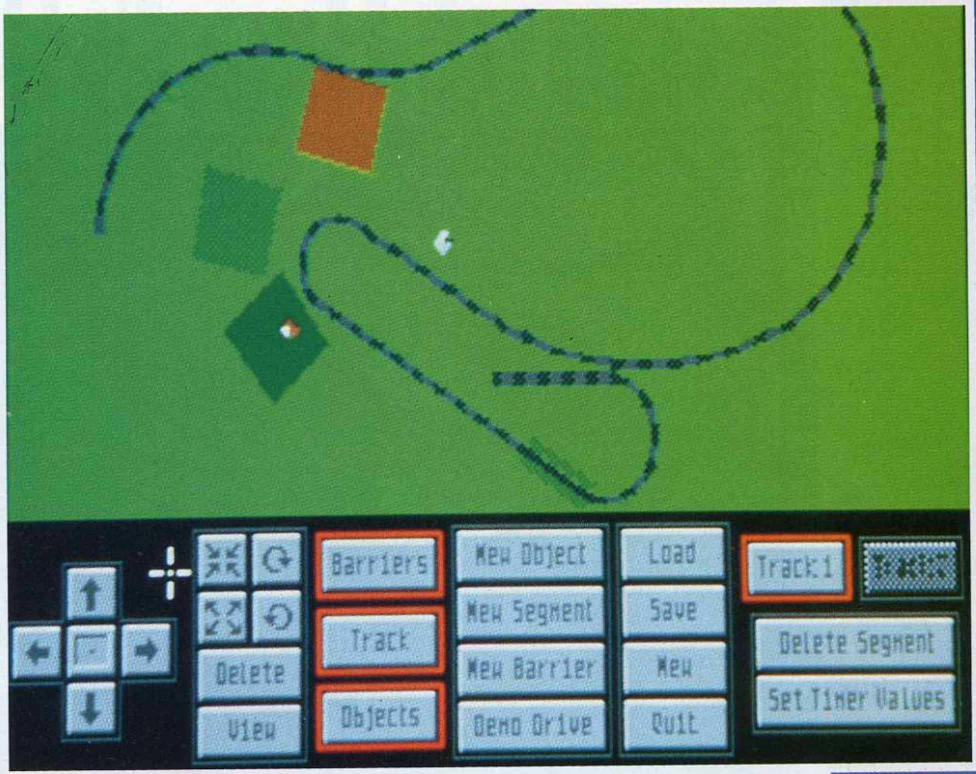
Vous êtes au volant d'une voiture, sur la route, jusque-là rien de particulier, et vous participez à des courses sur circuit. C'est peut-être moins habituel. L'action se déroule en vous plaçant à l'intérieur du véhicule, tous les décors étant représentés en 3D et en couleurs. Les couleurs sont d'ailleurs très bien choisies. C'est rare. Performance intéressante quand le joueur accélère, il n'a pas juste l'impression que c'est le son qui monte en intensité, mais bel et bien le décor tout entier qui défile à plus grande vitesse. On s'y croit vraiment.

D'autres véhicules sont sur la route aussi, entièrement en 3D faces plei-



Le menu de choix d'objets. Le tout en 3D animée.

nes, ils circulent dans les deux sens: attention, donc, quand vous doublez une voiture de ne pas vous en prendre une autre qui arrive en face. Pour ce qui est du maniement, vous avez le choix entre la souris, le joystick et le clavier, en mode vitesses automatiques ou manuelles. Le tableau de bord vous indiquera tout ce qu'il faut,



La page de construction des circuits, avec toutes les options en icônes.

de la vitesse au score, en passant par la position de votre volant par rapport à l'axe de votre direction.

Passons à la grande originalité de ce deuxième épisode: la construction de circuits. Vous pouvez en effet vous amuser à faire le grand planificateur urbain en édifiant des routes, des ponts, des virages en tous genres, et même en parsemant le décor de maisons, de panneaux, et autres vaches normandes. L'utilisation de l'éditeur est très simple, et on s'en sort dès la première utilisation. Une fois votre circuit terminé, vous pourrez le sauvegarder, et même le passer à un copain pour vous affronter tous les deux, par câble interposé, sur la piste de votre crû.

La construction est entièrement gérée par icones et menus ascenseurs, vous pouvez zoomer l'ensemble à l'infini, regarder ce que ça donne en 3D, choisir les éléments un par un, et tester votre circuit directement, après avoir placé les véhicules qui seront dirigés par l'ordinateur.

De par sa qualité graphique, sa rapidité, et sa durée de vie quasi infinie, grâce à cette possibilité de construire des circuits soi-même, Hard Drivin' II entre dans le panthéon des softs que l'on se doit de posséder. Drive Harder, man!

ST
92%

***Superbe.** Aussi bien graphiquement qu'au point de vue de la maniabilité (une fois l'habitude prise), Hard Drivin' II est vraiment un soft à posséder, surtout pour les fans de courses de voitures. La diversité des éléments de décor présents font que l'on peut délirer à l'infini en enchaînant des ponts avec des routes à tremplins ou des croisements meurtriers.*

Autre mode original, et déjà rapidement évoqué, la possibilité de jouer à deux, en même temps, sur le même circuit, et avec deux ordinateurs connectés. Il suffit de posséder un câble Null-Modem, de le brancher sur la prise RS-232 de chaque bécane, et hop, vous avez la possibilité de participer à deux nouveaux types de courses différents: la course habituelle, avec les véhicules dirigés par l'ordinateur, et avec, en plus, une voiture conduite par votre adversaire; et un duel, sur la piste de votre choix, contre le pilote de l'autre ordinateur. Dans ce deuxième mode, sachez qu'il n'y a pas de détection de collision. Vous pouvez foncer.

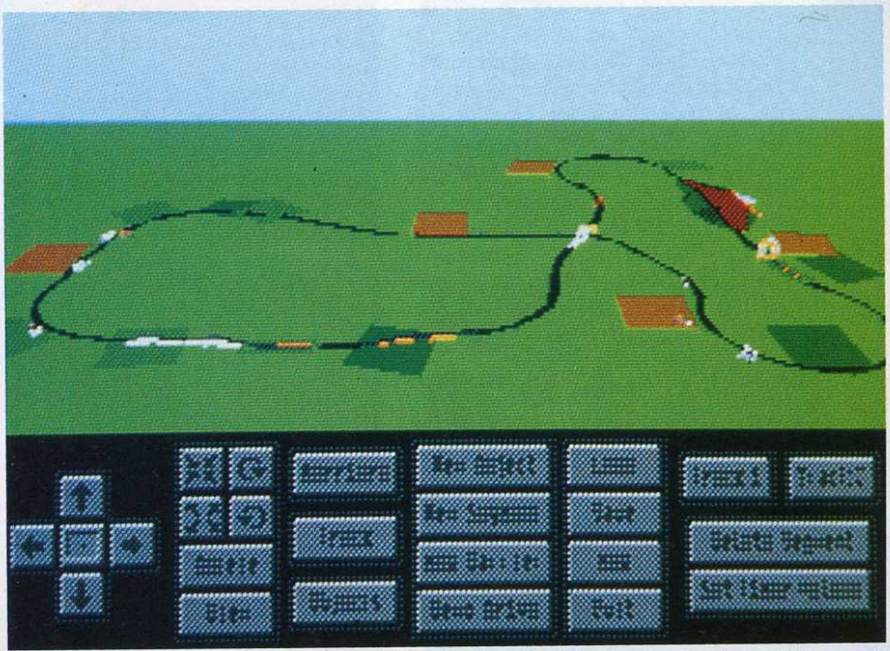
Les bruitages sont réussis, et les bruits d'accélération ne prennent pas trop la tête, comme c'est trop souvent le cas.

Allez, je retourne sur mon ST, histoire de foutre une trempe à Danboss qui, il est vrai, s'est entraîné toute la nuit. Et toute la nuit d'hier. Et d'avant hier aussi. Ne vous étonnez pas si les pages des Jeux Crack sont vierges ce mois-ci. On ne peut pas tout faire.

Seb

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPO SUR ST AMIGA PLUS TARD SUR PC
PRIX : 250 F ENVIRON

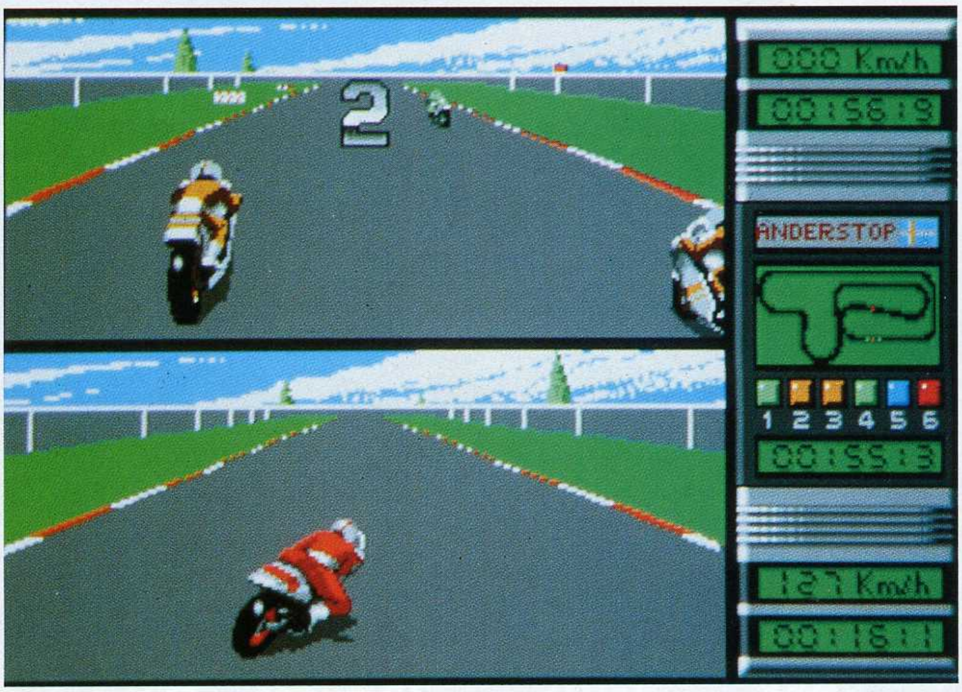


En mode éditeur, un circuit vu en 3D.

Grand Prix 500 CC II

tests

C'est le deux, il est mieux que le un. C'est GP 500 cc II édité par Microïds.



SUR AMIGA

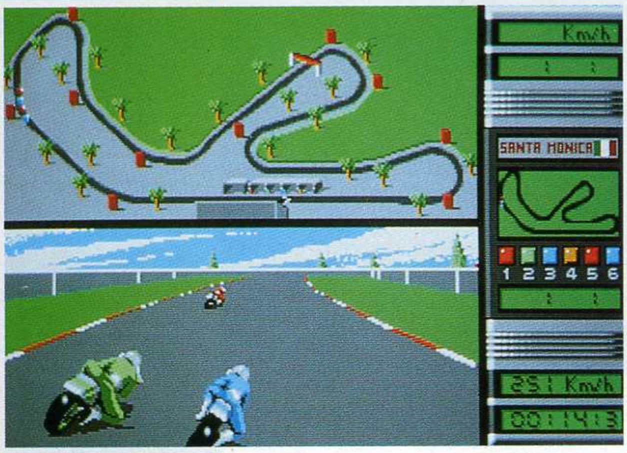
On se souvient tous de 500 cc, le premier. Ah... la vitesse, les circuits, les adversaires qui ne faisaient pas de cadeau. C'était le bon temps.

Ben voila la suite, avec la vitesse, les circuits, les adversaires qui ne font pas de cadeau. C'est pareil? Presque, mais en beaucoup mieux: après avoir passé l'épreuve de protection du logiciel, très marrante, c'est pour ça que j'en parle, vous voilà prêt à enfourcher l'une des quatre machines mises à votre disposition. Suivant le cas, les motos ne répondent pas tout à fait de la même façon, à vous de trouver l'engin qui vous convient le mieux. Ensuite, choix de la difficulté (3 modes), choix du circuit et en route. Dessinés d'après les données fournies par la fédération, les circuits, au nombre de douze, sont aussi proches de la réalité que possible. Tenez, c'est pas compliqué (enfin si, pour le faire!), le relief est pris en compte. Allez, assez parlé, il est temps de démarrer. Bien entendu, il est possible de s'entraîner avant que de commencer la course ou le championnat. Je ne voudrais pas me mêler de ce qui ne me regarde pas mais je vous conseille de vous entraîner assidûment. Pas évident de prendre un virage à 300 km/h, tout du moins lorsqu'on découvre le produit. Bon, je vois que ça commence à s'exciter, derrière moi: une vingtaine de lecteurs, entrés de force dans le journal, sont en train de lire au dessus de son épaule pour savoir, enfin, ce qui différencie ce logiciel du précédent. On l'a vu, il y a le nombre de motos et la possibilité de choisir des équipes, la présentation générale, plutôt clean mais surtout, c'est l'emploi de l'écran du haut qui change tout.

En effet, en mode deux joueurs, chaque personne dispose de son écran tandis que sur le côté, des indicateurs lumineux informent de la position par rapport aux 6 concurrents. Jusque là, c'est classique. En revanche, en mode un joueur, il existe une super option qui permet d'afficher différents trucs dans cette fenêtre. Par défaut, le logiciel montre le circuit en vue de haut, avec les motos qui se déplacent. Pratique. Mais surtout, il est aussi possible d'afficher sa propre moto, vue de derrière en mode "trace" mais également d'afficher la moto de chaque pilote. Très pratique pour savoir à quel moment on risque d'être doublé.

Moulinex

SUR ST



ST 90%

En dépit d'un écran de présentation assez moche en ce qui concerne les couleurs, le jeu est très bien réalisé: les commandes, qui se font au clavier ou au joystick, répondent bien, et l'animation des motos 3D est parfaite. De même, les dessins des paysages sont de bonne facture et surtout pas trop confus: quelque soit l'endroit où l'on se trouve, on repère toujours facilement les lieux. Bref, c'est agréable à jouer.

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

AMIGA 90%

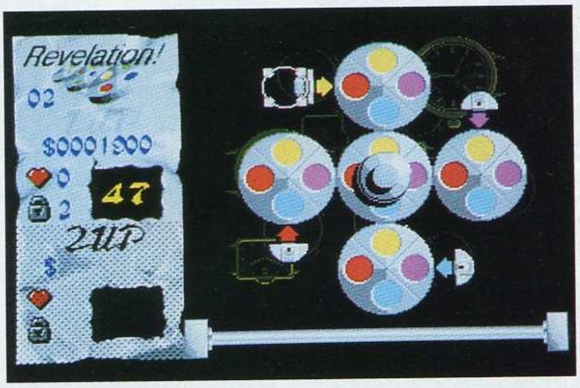
Rapide, beau en dépit de l'écran de présentation un peu pâlot, 500 cc GP II est un jeu très prenant et surtout agréable. Clavier ou joystick, les commandes réagissent au doigt et à l'œil. Ici, l'impression de vitesse n'est pas un vain mot. Bon plan, les animations sont soignées (il existe par exemple 3 types de chutes différentes). Le logiciel Amiga étant une préversion, il ne nous a pas été possible d'entendre le son définitif. Microïds a promis que les sons seront des digitalisations. Vavavoum!

GRAPHISME	16
SON	-
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC ET PC
PRIX : 249 FRANCS SUR ST, AMIGA, PC ET 199 FRANCS SUR CPC

Revelation

Krisalis Software réactualise le fameux Dix de Chute en le portant sur micro. C'était pas indispensable.



Que tous les daltoniens, les dyschromatopsistes, les Seebeck-Nagel et Balfour et autres Jean-Marc Destroy arrêtent de lire tout de suite, car de toutes façons ils ne pourraient jouer à Revelation où le seul but est de faire coïncider des cercles de couleurs ensemble. Pari impossible pour ces gens, et excusez-moi de faire du racisme primaire anti-vous. Dans Revelation vous vous trouvez face à des disques, qui eux-mêmes sont divisés en sections qui contiennent elles-même un cercle d'une certaine couleur. Les disques se touchent, et certains d'entre eux sont surmontés d'une petite molette qu'on peut tourner. En plus de ces disques se trouvent une ou plusieurs flèches d'une certaine couleur elles aussi, et face aux disques. Le but est de faire coïncider les petits cercles d'une couleur donnée avec les flèches de la même couleur. Ouf, c'est compliqué à expliquer, mais ce n'est pas tout. Comment faire? Eh bien vous tournez une des petites molettes, en sachant qu'à chaque fois que deux cercles d'une même couleur se trouvent face à face, eh bien ils font tourner les disques. Et hop, tout est chamboulé, et tout bouge. L'habilité du joueur consistera donc à prévoir ce que fera son action de rotation afin de réussir à placer chaque flèche verte (par exemple) devant un cercle vert, et chaque flèche bleue (toujours par exemple) devant un cercle bleu.

Revelation est en fait un casse-tête de plus, qui malgré un concept assez original devient lassant très rapidement. Et c'est pas les intermèdes, après chaque tableau, où vous devrez ouvrir des coffres en espérant tomber sur ceux qui rapportent des points, qui vont transporter les joueurs à des sommets ludiques fabuleux. Groumpf.

AMIGA 63%

Ça commençait pourtant bien, la page de présentation de Krisalis était accompagnée d'une musique entraînante, et très bien faite. Il est vrai que c'est souvent le cas sur Amiga. Mais c'est par la suite que tout se gâte. Le joueur est très vite tenté de faire n'importe quoi, sachant qu'il a une chance de tomber sur la bonne combinaison, et c'est pas le temps limité qui va le stresser au maximum, on s'en fout du temps, de nos jours c'est même plus de l'argent. Heu, si, c'est de l'argent, justement. Heu, non, enfin on s'en fout. Enfin pas trop.

De tableau en tableau, vous aurez de plus en plus de cercles à manipuler, et de plus en plus de flèches à faire coïncider avec les petits cercles de couleurs.

Dommage, l'idée n'était pas mauvaise, et il aurait peut-être fallu trouver un système de bonus amusant, ou une difficulté suplémmentaire. Je sais pas, moi, du style des questions sur la politique intérieure du Népal à la fin de chaque tableau, ou des séquences d'arcade style Galaxian. Remarquez, on sort un peu du thème.

Seb

GRAPHISME	12
SON	13
INTERET	12
DIFFICULTE	14

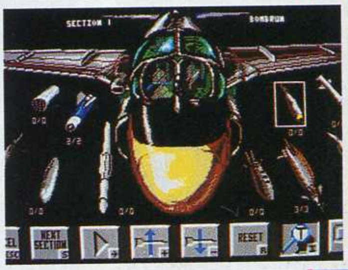
DISPONIBLE SUR ST AMIGA PC DEBUT AVRIL SUR CPC
PRIX : 250 F ENVIRON

FLIGHT OF THE INTRUDER — ST

EDITEUR: SPECTRUM HOLOBYTE

TESTÉ SUR ST PAR SEB, DÉJA TESTÉ SUR PC PAR CRIS DANS JOYSTICK N°9. DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST. PRIX: 250F ENVIRON

Spectrum Holobyte, l'éditeur de ce jeu, était déjà responsable du superbe Falcon. Nous étions donc en droit d'attendre un très bon soft à l'arrivée de Flight of the Intruder (F.O.T.I. pour les intimes). Eh bien ils ne nous ont pas déçu, mais ils faut tout de même mettre une réserve: F.O.T.I. n'est pas un simulateur simple, il ne se prend pas une main facilement, il y a des tonnes d'options, et on en fini plus de consulter les cadrans du tableau de bord. cela dit, pour les passionnés c'est un soft quasi idéal.



Dans F.O.T.I., donc, vous aurez la possibilité de diriger et de piloter plusieurs avions en même temps, vous composez vos groupes d'intervention. Mais quel est l'avion que l'on pilote dans ce jeu?

L'A-6 Intruder et le F-4 Phantom, deux vétérans de la guerre du Vietnâm. Plus de trente missions au programme, un armement considérable et ultra sophistiqué, permettra au joueur de s'éclater pour du faux avec ce simulateur entièrement en 3D. Une touche de réalisme excellente, un bon soft.

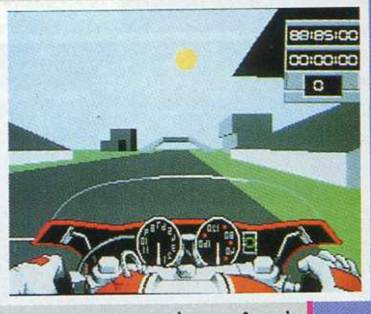
GRAPHISMES: 13 . ANIMATION: 15 . SON: 15
DIFFICULTE: 16 VERDICT: 88%

TEAM SUZUKI — ST

EDITEUR: GREMLIN

TESTE PAR MOULINEX SUR ST. DEJA TESTE PAR KAAA DANS JOY N°13. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA. PRIX: 250F ENVIRON

Team Suzuki est une course de moto, rien que de moto, rien que de course, exclusivement de course de moto. Ici, pas de fioritures, on fonce, on dépasse ou on trépasse. Le jeu, vu en «caméra subjective», montre, en premier plan, le guidon et les cadrans de la machine tandis que le décor est vu à travers le pare-brise. Bon, dès les premiers tours de pistes (16 circuits utilisables plus des disquettes de circuits à venir) on est pris d'une immense admiration pour le programmeur, mêlée à une indicible envie de gerber tant la machine se couche dans les virages.

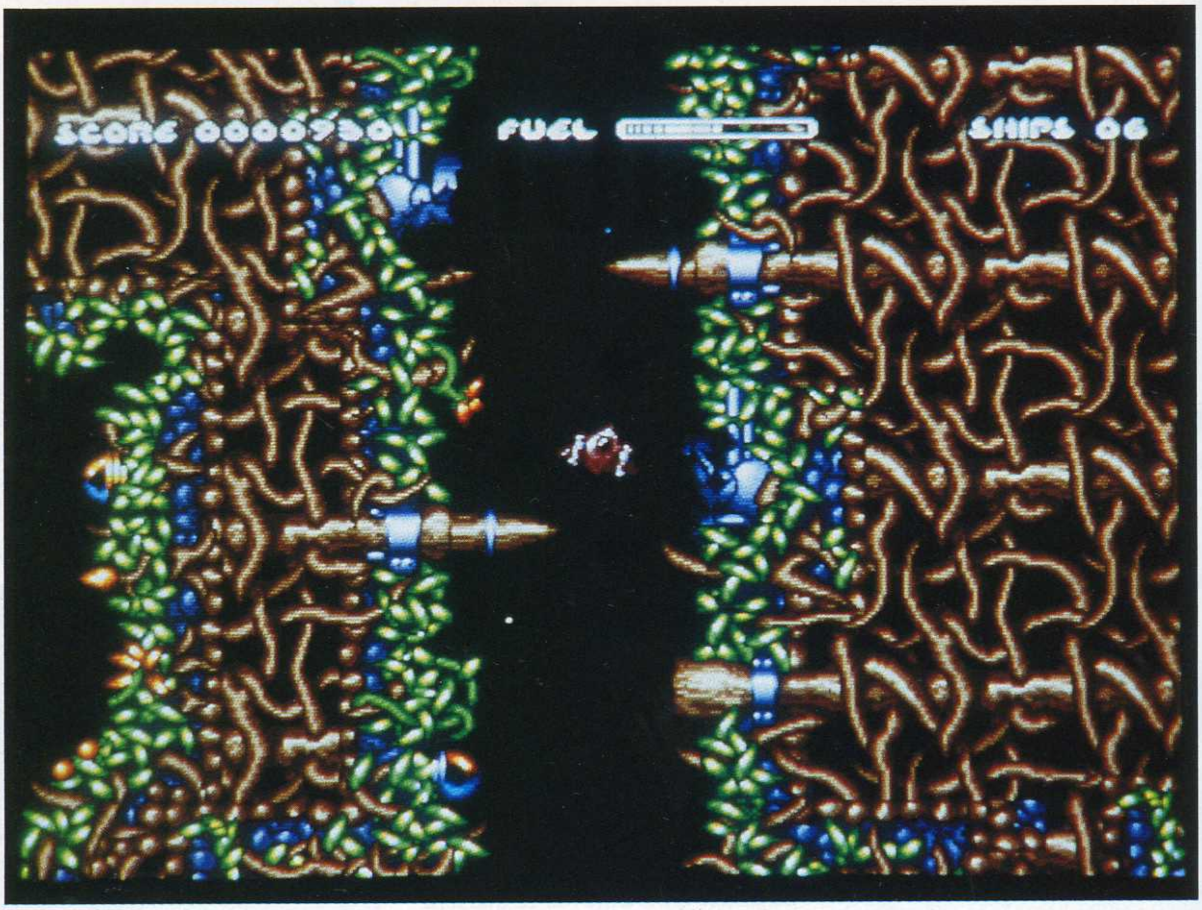


Si vous avez suivi, vu le mode de représentation utilisé, c'est en fait le décor qui se penche. Ceci étant, qui dit 3D dit possibilité de choisir d'autre angles de prise de vue et bien entendu présence du sacro-saint «magnétoscope» qui permet de se voir mourir de son meilleur profil. Citons encore le pilotage à la souris, génial ou totalement pourri suivant les goûts de chacun et on pourra s'acheminer vers la phrase de conclusion. Bref, de la 125 à la 500 en passant par la 250 cc, tout est prévu pour que vous jouiez des heures.

GRAPHISME: 17 . ANIMATION: 17 . SON: 15
MANIABILITE: 13 VERDICT: 89%

tests

Hewson nous refait le coup d'Astéroïd en 100 fois plus beau et 1000 fois plus dur.



Zarathrusta

Astéroïd, ça a été d'abord un jeu d'arcade, puis une cartouche pour C64, Vectrex et autres Spectrum. Ben oui, à l'époque, le port cartouche des bécanes servait à autre chose qu'à faire joli. C'était l'époque où les jeux de plus de 30 Ko étaient "énormes". Autant dire l'époque du cinéma muet. Tout ça pour dire que comme son ancêtre, ses ancêtres même, puisque Zarathrusta doit son nom au jeu Thrust et non pas au bouquin de Nietzsche, mais ça on s'en doute. Même si les jeux d'arcade sont pleins de "surhommes" peu sages, on voyait pas trop le rapport.

Qu'importe, voilà un jeu qui chamboule tout ce qu'on croit savoir de l'utilisation du joystick ou du clavier: on dirige un vaisseau et pour le faire avancer, on appuie sur feu. Bon, le vaisseau avance, jusque là, tout est OK. On ne va pas tarder à être Ko. En effet, à cause de Newton, le vaisseau retombe dès que l'on cesse de mettre les gaz. Sans théoriser sur la gravité de la chose, on en conclut qu'il faut donc faire extrêmement gaffe lorsqu'on pilote l'engin. C'est à tel point vrai que pour changer de direction, même problème, il faut tourner le vaisseau et mettre un chouïa de gaz. Seulement voilà, il faut aussi flinguer des bidules et là, c'est très énervant: le canon est à l'avant. On imagine la scène lorsqu'il faut détruire un truc au sol: on monte, on se retourne, on tire très très vite et surtout, on se redresse et on met les gaz à donf, mais hélas il y a une inertie terrible et on se rapproche du sol ET ALORS c'est AFFREUX nous sommes perdus NOUS SOMMES PER...



Trop tard. Au bout d'un petit moment, ce qui était énervant devient fabuleux. Le pilotage doit être fait au quart de poil. C'est en général lorsqu'on maîtrise cet aspect du problème que l'on se rend compte d'une autre chose: le carburant est limité ! Seule façon de s'en sortir, pomper du carburant. Pour cela, il est possible de se servir d'une petite sonde placée à l'arrière du vaisseau. Youpi, pas la peine de se livrer à un piqué sauvage. Au contraire, on avance en crabe, puis on se place au-dessus du réservoir marqué "Fuel". Ça veut dire fioul. On appuie sur le zigouigoui qui déclenche la sonde bidule et au bout d'un moment... Au bout d'un moment très bref, ON RISQUE de S'ECRASER au sol. VITE, un peu de gaz. MON DIEU, c'est HORRIBLE, LE VAISSEAU remonte. Pardon, je voulais dire, le vaisseau REMONTE, je ne vois plus le SOL, l'appareil vient de PARTIR de travers, il RETOMBE en CLOCHE, le réservoir a DISPARU. C'est en général lorsqu'on maîtrise cet aspect du pro-

blème que l'on se rend compte d'une autre chose: pour passer au tableau suivant, il faut récupérer une boule, toujours au moyen de la sonde, et se déplacer vers le haut. Dès lors, un vaisseau immense aspire le petit engin et on se retrouve au niveau suivant. C'est en général lorsqu'on maîtrise cet aspect du problème que l'on se rend compte d'une autre chose: le tableau suivant demande que l'on se déplace dans des couloirs, truffés de pièges et complètement tordus. En bas, on s'écrase; en haut, on s'écrase; sur les côtés, ça tire de partout.

Heureusement, un bouclier de protection permet de rebondir sans se faire de mal. C'est en général lorsqu'on maîtrise cet aspect du problème que l'on se rend compte d'une autre chose: nous allons nous ECRASER, le bouclier CONSOMME de L'ENERGIE, nous sommes PERDU, c'est HORRIBLE, c'est TAFFREUX.

Ben oui, c'est pas facile, mais quel pied de maîtriser ça. Heureusement qu'il est possible d'accéder aux tableaux déjà passés au moyen d'un code de sauvegarde parce que je vous assure que même pour un grand initié, il existe un fort risque de s'écraser dans un tableau déjà résolu. Ach so "splash !" Zarathrusta.

AMIGA

84 %

C'est énervant, mais heureusement, c'est également très beau: 32 couleurs, sons et musiques digits, animation raisonnablement fluide; du bon boulot, quoi. En prime, ça se prolonge pendant 50 tableaux. On n'est pas à "Jeux Crack", ici, mais si vous voulez un tuyau, laissez tomber le bâton et pilotez au clavier. C'est ce qu'il y a de plus précis (est-ce que je tape mes textes au joystick?) et comme les touches sont configurables, on aurait tort de se gêner

Moulinex

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	20

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON







Terran Envoy

Fidèle à sa vocation, Strategic Simulation Group nous propose Terran Envoy, jeu de simulation de négociation avec des extra-terrestres.

La Galaxie est dirigée par un conseil composé de puissants télépathes que l'un d'eux est en train de monter un complot pour renverser le conseil. votre mission est de démasquer et de mettre hors d'état de nuire ce dangereux personnage et si vous avez été choisi c'est parce que vous êtes immunisé contre les manipulations télépathiques. Afin de démasquer le coupable il vous faudra voyager de planète en planète pour discuter avec les divers extraterrestres. Chaque information vous l'obtiendrez en échange d'un cristal. Mais attention, ces informations peuvent être vraies ou fausses. Une fois le traître repéré, il ne vous reste plus qu'à utiliser le Rayon de Justice pour le mettre hors d'état de nuire.

PC

71 %

Terran Envoy est un jeu qui utilise des techniques d'intelligence artificielle pour l'ordinateur de bord, qui est l'outil principal de l'Ambassadeur. Il est impressionnant de voir le jugement de l'ordinateur se préciser au fur et à mesure des infos. C'est cela l'attrait principal du jeu. Sinon, la réalisation est honnête, avec utilisation de menus et d'icônes. Le graphisme et l'animation se sont pas trop fouillés mais ce n'est pas l'objectif du jeu. La partie droite de l'écran est consacrée à des infos visuelles, carte des étoiles des planètes, portrait des personnages, alors que la partie gauche contient les icônes et les infos textuelles. Terran Envoy se joue assez vite, en un peu plus d'une heure. C'est un petit jeu agréablmais que ne marquera pas son temps.

Duy Minh

GRAPHISME	13
SON	-
ANIMATION	12
COMPLEXITE	15

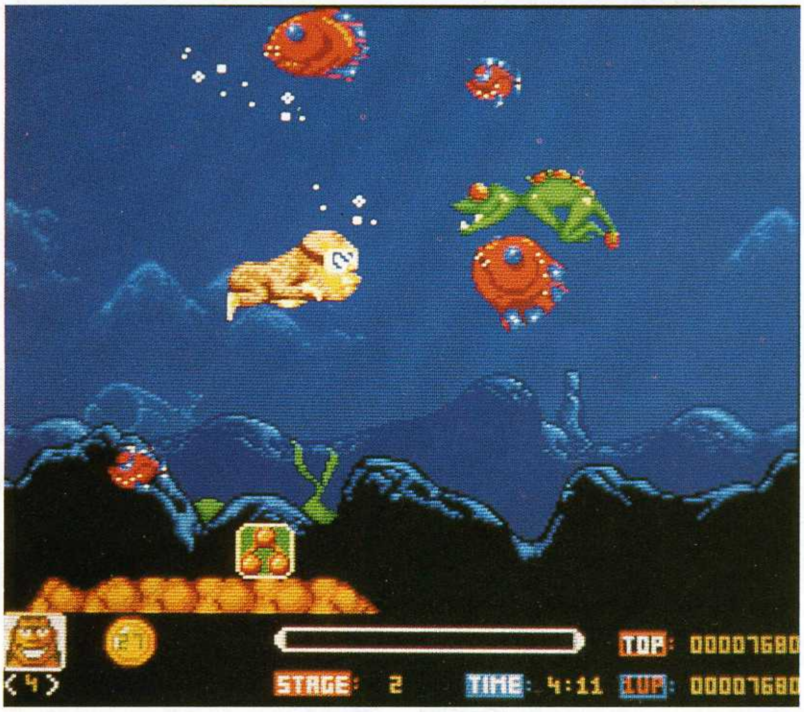
DISPONIBLE SUR PC
PRIX NON COMMUNIQUE

tests

Toki

Toki, gorille malgré lui, doit sauver sa fiancée enlevée par un sorcier. Et ne comptez pas sur moi pour faire un jeu de mot avec Ocean, le nom de l'éditeur.





Quand on vit heureux, en couple, tranquille; quand on mange à sa faim et qu'on s'adonne à de saines occupations; quand la vie est belle, il faut toujours que surgisse un de ces sorciers malfaisants, histoire de faire tomber cette joie de vivre par terre. Et ça, c'est systématique.

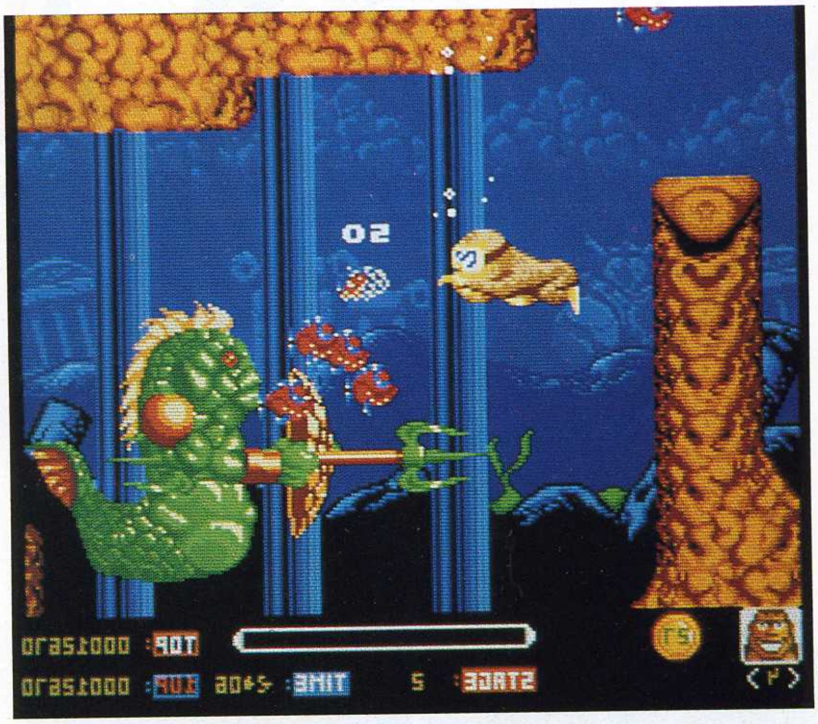
Groliach vivait heureux, pourtant, avec celle qui était sa femme, mais la convoitise d'un de ces sorciers, la belle était trop belle, avait plongé le couple dans le malheur. Un jour le magicien apparût, il enleva la belle, et avant que Groliach ait pu réagir, il lui envoya un sort qui le transforma en gorille. Pauvre homme.

Heureusement, le sort avait été couplé, par erreur, à un autre qui donne à notre un ami le pouvoir de cracher des boules meurtrières. Et du meurtre il allait y en avoir, car ce n'est pas parce que Groliach, qui s'appe-









lait maintenant Toki, était réduit à l'état d'une bête traîne-bras qu'il allait les baisser, les bras. Oh non, et il était bien décidé à sauver son amour, et par là même, à massacrer toutes les créatures diaboliques du sorcier. Et Gogre-Dieu sait s'il y en avait des monstres qui allaient se mettre sur sa route, pour l'empêcher d'accéder au sorcier. Toki devra traverser six régions complètes, à la fin de chacune de ces régions il devra se battre contre un monstre plus terrible à chaque fois, et de plus en plus dangereux, car de plus en plus imprévisible. Toki devra traverser les forêts, sauter de liane en liane, ramasser des armes et de l'énergie afin d'être plus fort. Il devra se battre sous l'eau, sur la glace, sous terre, partout, pour enfin arriver au repère du sorcier, et là, peut-être, à sauver sa dulcinée.

Mais le chemin est long, très long, et il n'est pas trop tôt pour partir. Allez, Toki, du courage, nous sommes, en tout cas je suis, de tout cœur avec toi. Malgré ta démarche déhanchée et risible. Et tes grandes mains. Et tes bras qui traînent. Et tes long poils. Et ta bouche énorme. Alouette.





AMIGA
94 %

Des jeux d'arcade, sur micro, ce n'est pas vraiment rare. Mais des réussites comme Toki il y en a peu. Il y a tout ce qu'il faut. Les graphismes sont très jolis, bien animés, les décors sont variés, et les scrollings ne se contentent pas d'être fluides, ils sont en plus différentiels. Le gorille répond parfaitement à ce que vous lui demandez de faire, au joystick, et heureusement, car vue la difficulté du jeu, et la précision qu'il demande, une mauvaise maniabilité aurait été catastrophique, malgré une certaine qualité graphique. Mais ce n'est pas le cas, Toki se déplace parfaitement bien.

Chaque niveau change donc complètement de décor, et en plus les musiques sont différentes à chaque fois elles aussi. Evidemment vous aurez droit à de bons bruitages à chacun de vos tirs. Non, franchement, dans Toki, il n'y a que du bon.

Voir le gentil gorille sauter, grimper aux lianes, se tenir la tête à deux mains lorsqu'il est touché, ou se mettre à quatre pattes pour éviter un vol de papillons meurtriers (ça existe, lors de mes dernières vacances en Ardèche, la moitié d'un camp de camping rempli de touristes allemands a été décimé par ces papillons), est un vrai plaisir tellement c'est mignon et bien animé.

Mais attention, je dois vous prévenir tout de suite, vu la taille de chacun des niveaux, vous aurez beaucoup, beaucoup de mal à venir à bout de ce jeu. Et ce n'est pas les quelques bonus que vous pourrez ramasser, casques de football Américain (très courants dans la jungle) pour se protéger, potions permettant de cracher des flammes ou d'envoyer des tirs doubles, qui changeront énormément les choses. Non, seuls les joueurs excellents réussiront à aller à la fin sans devenir fous. Les autres joueront avec plaisir, mais qui sait si dans 30 ans il ne seront pas encore bloqués au troisième niveau, ou s'il n'auront toujours pas réussi à délivrer la belle, qui, il est vrai, ne sera peut-être plus aussi fraîche.

Seb

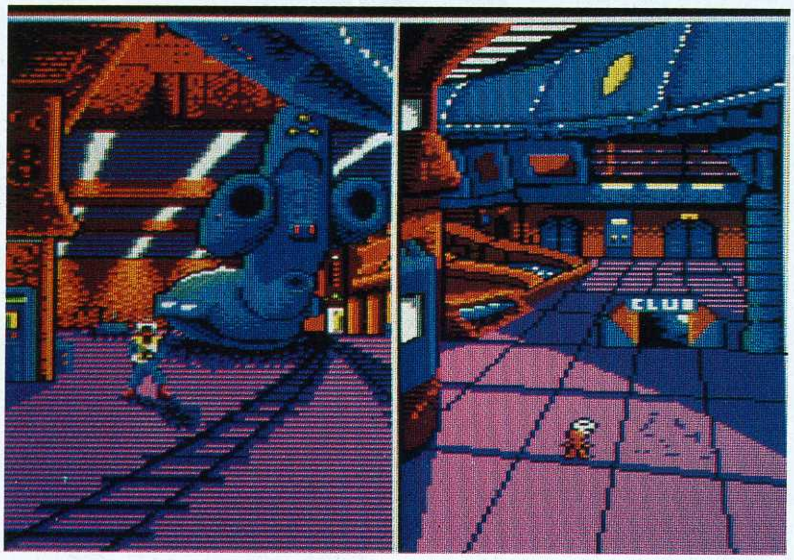
GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR ST AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

Loin d'une simple adaptation, B.A.T. sur CPC a été entièrement refait. Laissez Ubi Soft vous entraîner dans cette aventure futuriste.

B.A.T.

MEGASTAR joystick



Vous travaillez au Bureau des Affaires Temporelles depuis quelques années déjà, et l'arrivée d'un nouvel ordre de mission sur votre vidéo-fax personnel n'était pas pour vous déplaire. Regarder la mondiovision toute la journée, et ses jeux martiens où des tas de crétins à antennes gagnent des spacio-mobs ou des bons Regali-cadeaux-de-l'Espace, était loin de vous apporter la dose d'action dont vous avez besoin. L'affaire qu'on vous propose avait été entamée par un ancien collègue, Milton Finley, qui a rejoint le royaume des célestes cieux de l'espace. Que Grog le tout puissant bénisse son âme torturée.

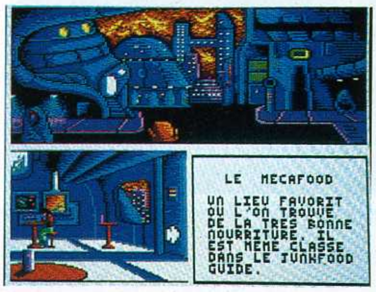
La mission qui est maintenant la vôtre est simple à comprendre, mais le sera sûrement moins à résoudre: Vrangor et Mérigo, deux ordures récemment évadées de la prison intergalactique, menacent de faire sauter la plus grande ville de Selenia, Terapolis, si elle n'est pas évacuée dans les dix jours. Le mégalomaniaque Vrangor veut tout simplement se l'approprier, et la rebaptisera sûrement Vrangorstadt, Vrangorgrad ou Vrangorgroumpf. C'est même pas beau, comme nom. Vous l'avez compris, vous devrez les arrêter, voire les buter, avant le délai qu'ils ont fixé. Les méchants.

La ville de Terapolis est dangereuse, et peuplée d'un nombre de races assez colossal. Vous devrez commencer votre mission en reprenant contact avec le correspondant permanent du B.A.T. dans cette ville. Il vous donnera des informations plus qu'indispensables. N'hésitez pas à questionner le plus de personnes possible, soyeux curieux, perspicace, et soyez sur vos gardes, un coup de trompe est si vite arrivé dans les bars de nos jours.

Comme tout agent du B.A.T. qui se respecte, vous êtes équipé d'un bio ordinateur sensoriel, implanté dans votre avant-bras gauche, avec son écran, qui s'assurera de votre bonne santé permanente, et que vous pourrez programmer afin d'automatiser des séquences que vous voudriez utiliser souvent.

Terapolis vous réserve bien des surprises, mais comme d'habitude, après toutes les missions que vous avez réussi, vous viendrez à bout de celle-ci. La population de cette ville charmante compte sur vous.







CPC 90%

Les graphismes de B.A.T. sur CPC sont superbes, et exploitent à merveille les capacités de nos machines, capacités qui sont malheureusement trop souvent sous-estimées. En plus d'être beau, B.A.T. est hyper intéressant, très souple d'utilisation, et assez difficile, ce qui fait que vous n'arriverez pas au bout de l'aventure en dix minutes.

Tout est géré par un système de curseur et de menus. Vous déplacez un idéogramme qui change de forme selon les circonstances: il se transforme en bulle pour parler avec quelqu'un, en flèche pour indiquer les directions possibles, etc, et quand vous cliquez, une liste d'instructions s'affiche. C'est comme cela que vous dirigerez par exemple les dialogues qui vous feront apprendre tout de la vie de Terapolis, au moyen de phrases pré-programmées.

Des possibilités de pause et de sauvegarde de partie viennent compléter le jeu, qui était déjà embelli par des musiques spacio-charmantes.

Que tous les fans d'aventures n'hésitent pas une seconde, B.A.T. les envoûtera, et la beauté des graphismes finira de les achever.

Seb

GRAPHISME	17
SON	14
INTERET	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC ET CPC
PRIX : NON COMMUNIQUE

Kick Off II, the Final Whistle

AMIGA
80%

Sans révolutionner l'environnement Kick Off 2, The Final Whistle apporte de nouvelles options non négligeables puisqu'elles accentuent encore l'impression déjà très forte de réalisme. Je ne vais pas m'étendre sur la réalisation technique du soft, c'est la même chose que pour l'ancienne version sans cette disquette de données. Pas indispensable, mais conseillé aux très nombreux fanas de ce sport informatico-footballistique (à condition que le prix de cette disquette ne soit pas trop élevé), The Final Whistle risque fort de faire son entrée dans le monde des tournois de Kick Off 2. Les prétendants devront s'entraîner. Seb

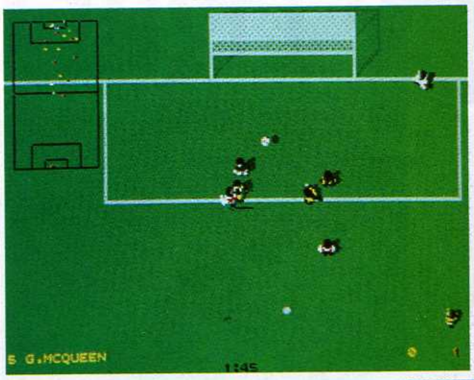
INTERET 17

DISPO SUR AMIGA PLUS TARD SUR ST
PRIX : 250 F ENVIRON

Les lignes que vous lisez en ce moment ne s'adressent qu'aux heureux possesseurs de ce qui est certainement le meilleur jeu de football sur ordinateur, Kick Off 2, the Final Whistle étant une disquette de données pour ce jeu. Que les autres tournent la page ou aillent chez le revendeur le plus proche pour se procurer Kick Off 2.

- Mais à quoi peut bien servir une disquette de données pour un simple jeu de foot? Tout d'abord, le chargement se fait à partir de cette nouvelle disquette, et après un certain temps, l'ordinateur vous demandera d'insérer l'original de Kick Off 2. Vous vous trouvez face à une version améliorée de Kick Off 2. Nouveauté intéressante, avant le début du match, vous pouvez décider de diriger le joueur qui sera le plus près du ballon, ou de contrôler un joueur unique tout le long de la partie, cette deuxième option apportant encore plus de réalisme. Il est à noter que dans le cas de l'option deux joueurs contre l'ordinateur, l'un des deux joystickeurs pourra contrôler le gardien de but. Autre grande nouveauté, concernant les corners. Maintenant, il est possible de contrôler la déviation, la hauteur, et l'effet du tir. Autant vous dire qu'avec un peu d'entraînement vous réussirez à placer le ballon exactement sur la tête du joueur de votre choix. Il est aussi possible de faire des retournés quand la balle est en l'air, et le joueur dispose en outre d'un nouveau coup, appelé coup léger, qui viendra augmenter la gamme déjà disponible. Pour finir, signalons la présence de trois nouveaux terrains, pour éprouver encore plus la résistance de vos joueurs: terrain glacé, boueux ou accidenté. Le dernier étant particulièrement amusant, faisant ressembler une partie de foot à un match de rugby avec ballon rond.

La famille Kick Off s'agrandit, voici un nouveau membre: The Final Whistle. Son papa, Mr Anco, en est très fier.



Tecnoball

Chic, un nouvel éditeur français. Pas chic, un casse-brique de plus. Salut à vous, TLK Games, et bienvenue au club.

Dix-huit ans après Pong, 3 ans après Arkanoïd et son incestueuse descendance, revoilà les raquettes, les briques et les balles. Remarquez, seize ans et demi après Space Invaders, les jeux d'arcade eux non plus n'ont pas vraiment évolué. Ils sont plus beaux, plus rapides mais l'idée de base reste la même.

Du coup, pourquoi ne pas continuer dans la lancée casse-brique? Je me trouve super en avocat du diable.

Simplement, les gars, je pense qu'il eût été de meilleure politique de vous faire connaître par un produit original. Cela étant dit, voyons ce qui différencie ce casse-burnes des autres: ben voilà, il existe des tableaux où l'on peut utiliser 4 raquettes à la fois (une par côté).

Autre innovation, pendant le jeu, on trouve des sous. A la fin de chaque tableau, on peut donc acheter des raquettes à turbo-machin ou à fulguro-truc. Dans une optique casse-couilles, c'est plutôt nouveau. Bon, on ne va pas tergiverser plus longtemps: soit vous avez fini tous les casse-brocs du monde et n'avez plus rien à vous mettre sous la dent et dans ce cas, voilà le logiciel dont vous rêviez. Soit vous aimez les jeux novateurs et bavez d'extase devant Alpha Waves et autres Powermonger et là, je vous conseille de laisser tomber.

Pac-Moulinex

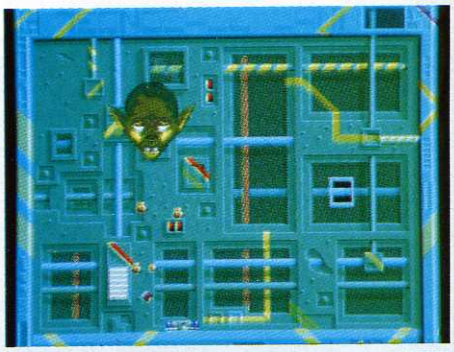
AMIGA
65%

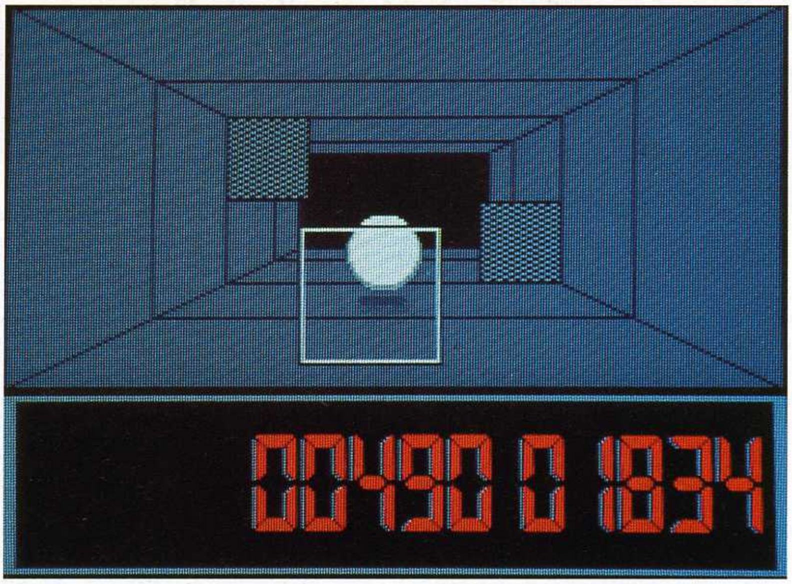
Ouf! Les nouveaux savent au moins programmer. S'ils étaient aussi bons en concept, on tiendrait un bit mais comme il est dit plus haut, le jeu ne vaut que par sa qualité technique. Graphisme impeccable en overscan 64 couleurs. Musique extra et de bon goût (ça veut pas dire que ce sont les miens mais simplement que les sons entre eux et les harmonies flattent l'oreille). En plus, il y a 30 musiques différentes et les bruitages sont sur 4 voix. Enfin, avec 5 niveaux de 10 tableaux, il y a de quoi faire. Bref, gardez les mêmes programmeurs et faites appel à un pote pour penser de nouveaux jeux et vous aurez une chance de durer. Dernier conseil, vous aurez du mal à passer le cap avec ce premier jeu mais je vous prédis une mort instantanée si le suivant est, admettons, un Tetris de plus.

Lorsqu'on marche dans les pas de ses prédécesseurs, on ne laisse pas de traces.. Moulinex.

GRAPHISME	17
SON	19
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

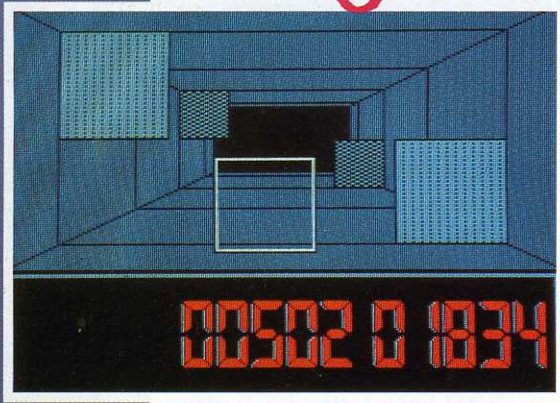
DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : NON COMMUNIQUE





Une boule d'acier, poussée par une raquette, et qui rebondit dans des couloirs? C'est encore un coup d'Infogrames.

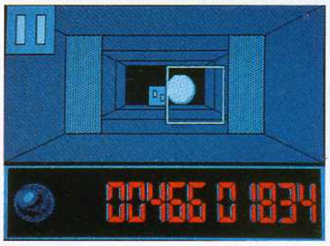
The Light Corridor



Qui n'a pas connu les ancêtres de nos consoles actuelles, qu'on branchait sur la télé, par la prise antenne, et même qu'y paraît que ça abîme la téloche, disait mon voisin jaloux. Vous vous souvenez des jeux qui existaient sur ce type d'appareils, les pongs et autres tennis, qui nous laissaient vissés devant la télé pendant des heures, à taaaaaable ça va refroidir. Ça vous revient? Paf, prends celle-là, tu l'as bien méritée, maintenant les pâtes sont froides. Ok, ça y est, vous voyez? Eh bien Infogrames réactualise ce concept (celui des raquettes et des boules rectangulaires, pas des pâtes froides), le mettant en 3D, rajoutant un peu de sauce, et le portant sur l'ordinateur qui est le nôtre, pas celui du voisin. Dans Light Corridor vous dirigez une raquette, rectangulaire, transparente, dans des couloirs tout droits, et vous devez pousser et amener le plus loin possible une boule rebondissante. Bien sûr votre parcours sera semé d'embûches, sinon c'est pas drôle, mais rassurez-vous, vous trouverez aussi des bonus qui réussiront à vous simplifier la vie de raquette que vous menez.

Par exemple, le couloir deviendra plus étroit par moments, à cause de portions de plaques qui bouchent cette construction si maniaquement parfaite. Il y aura aussi des pans de murs mobiles et chiants, qui auront pour seul but de percuter la fameuse boule, afin de la renvoyer derrière vous. Et là, paf, les pâtes sont froides et vous perdez une vie, car il faut avancer, faut pas déconner non plus.

Pour ce qui est des bonus, citons en quelques-uns des plus appréciables: celui que je nommerai "glue", eh oui, et qui comme son nom l'indique aura pour fonction de coller, littéralement, la boule sur votre raquette afin de vous laisser viser à votre guise; et un autre que je nommerai "groumpf", eh oui, qui n'évoquera rien du tout à ceux qui ne parlent pas le Schtroumpf-mal-aux-dents, mais qui a pour fonction de dédoubler votre raquette, vous laissant ainsi encore plus de chances de frapper votre obsédant objectif. Soyez habile, concentrez-vous, et peut-être réussirez-vous à mener la boule jusque à la fin de ce sombre couloir, jusqu'à la lumière.



CPC **86 %**

Ça y est, Light Corridor est adapté sur CPC, et vous m'en voyez ravi car j'appréciais beaucoup ce jeu sur les ordinateurs seize-bits-plus-que-huit. Mais cette adaptation est-elle bonne, me demande quelqu'un au premier rang et Roger arrête d'embêter ton voisin. Ma foi, oui. Le plaisir du jeu est intact, et la réalisation technique est agréable. Les graphismes sont simples, peu colorés, en fait nous avons affaire à un style très dépouillé, en 3D, les murs sur lesquels vous foncez étant remplis de zones de tramages différentes, et les murs du couloir étant striés de lignes horizontales et verticales, pour simuler la vitesse.

La raquette se dirige au joystick, ou au clavier, et quand vous appuyez sur le bouton de feu, la boule part. Ensuite vous vous déplacez comme vous le sentez, sachant qu'une pression continue sur le bouton de tir, encore une fois, vous fera avancer. La boule quant à elle suit son petit bonhomme de chemin, au loin, vous ne la voyez plus, et seul un bruitage sonore indiquera qu'elle vient de rencontrer un obstacle, c'est alors qu'elle reviendra vers vous et qu'il faudra la frapper pour qu'elle reparte. Un système de mots de passe assure au joueur la possibilité de reprendre une partie au niveau où il avait perdu précédemment.

Notons au passage que tout ce qui tourne autour du jeu, les différents menus, est excellent, tout est prévu, de la sauvegarde des scores en passant par la redéfinition des touches, par le réglage du niveau sonore de la musique et des bruitages, et même, tenez-vous bien, un mode éditeur qui vous permettra de fabriquer et de sauvegarder vos propres circuits, et de les filer à un copain histoire qu'il goûte un peu aux pièges diaboliques que vous lui avez tendu. Génial.

Seb

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC ET CPC
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST, AMIGA ET PC ; 150 F ENVIRON SUR CPC



CHANGER POUR
Quickjoy
14 MODELES DE MANETTES DE JEUX
Pour ta console ou ton micro préféré
SV 128 *
QUICKJOY 8
« MEGABOARD »
NOUVEAU
SV 119 *
« JUNIOR »
SV 120 *
« JUNIOR STICK »
SV 305
NINTENDO
« PRO »
SV 122 *
QUICKJOY 2
SV 140 *
« ENTERPRISE »
NOUVEAU
SV 127 *
QUICKJOY 7
« TOPSTAR »
Micro-schwitches PRO-8 directions,
axe de manche en me'tal,
embase monte'e sur amortisseurs.
Fonctions : ralenti, tir en rafale.
SV 123 *
QUICKJOY 3
« SUPERCHARGER »
V 126 *
QUICKJOY 6
« JET FIGHTER »
xiste aussi en version :
BM et Compatibles SV20 1M5
NINTENDO SV30 1NI5
SEGA SV40 1SG
SV130 *
QUICKJOY
INFRA-ROUGE
SV 125 *
QUICKJOY 5
« SUPERBOARD »
* Compatible sur Amstrad-Atari-Commodore-Thomson
Quickjoy est distribué par : Audiosonic France 103-115, rue Charles-Michels, BP 99, 93203 St-Denis-Cedex
Modèles déposés de IBM, Nintendo, Sega, Amstrad, Atari, Commodore, Thomson, etc.

ATP

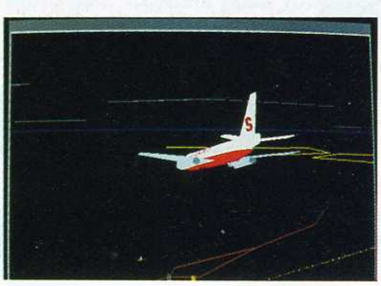
Maintenant que tout le monde ou presque sait voler sur Cesna, Sublogic propose un nouveau challenge: piloter un Boeing 737! Pour commencer ...

Bon, il serait assez simple de se contenter de comparer Flight Simulator III et ATP (Airline Transport Pilot), l'éditeur étant le même. Ça me permettrait d'aller me coucher, et de rêver que je suis en train de piloter un Boeing. Par exemple. Mais tout bien réfléchi, ce ne serait pas une très bonne idée. D'une part, parce que vous n'êtes pas censés connaître FSIII; d'autre part, parce que je serais assez frustré de ne pas vous raconter ce logiciel. Ça commence par un mode d'emploi conséquent. En fait, à partir de ce niveau de complexité, c'est carrément un manuel d'utilisation: 200 pages bourrées de détails concernant la simulation, mais aussi un cours magistral sur le pilotage des Boeing. Certes, en mode "facile", il n'est pas plus compliqué de mal piloter un Cesna qu'un 737. Vous pouvez même voler sur le dos ou faire loopings et himelmans si ça vous chante. Mais vous savez ce que c'est, l'intérêt de ce genre de jeux réside justement dans le fait qu'il ne s'agit pas véritablement de jeux.



Question de confiance: mise à part la taille de l'appareil, qu'est-ce qui va changer la vie des apprentis-pilotes? Laissons tomber le côté performance et souplesse d'utilisation de l'appareil, et regardons ce qui saute immédiatement aux yeux: le cockpit. Ouch! Que c'était simple, avant. Ici, nous sommes dans un bi-réacteur, aussi, toutes les commandes sont doublées: niveau de carburant droite et gauche; vitesse RPM (rotation du moteur) droite et gauche; pression droite et gauche; température des réacteurs droite et gauche; enrichissement du mélange droite et gauche et niveau d'huile, droite et gauche également. Tout ça nous fait un nombre conséquent de voyants. Imaginez un nombre conséquent. C'est ok? Bon, maintenant, multipliez-le par deux et vous aurez une idée du nombre de cadrans. En prime, une kyrielle de voyants de contrôle permettent de garder un œil sur tout ce qui risque de clocher dans l'appareil: en gros à peu près tout (incendie, panne de réacteur et autres blagues. Manque plus que les détournements et la grève des aiguilleurs du ciel). Comme si tout cela ne suffisait pas à faire notre bonheur, il y a aussi le radar, qui rien qu'à lui seul, occuperait un fana du jeu d'arcade pendant des heures: le contrôle aérien d'un gros bahut comme ça ne se fait pas à l'estimation.

Bref, il va falloir piloter en faisant preuve d'une maestria propre à rendre jalouse la déesse Shiva (celle qui a plein de bras, si vous voyez ce que je veux dire). Piloter un 737, c'est pas très difficile, mais réussir un décollage ou un atterrissage sans bavure, c'est une autre paire de manches. Par exemple, il faut penser à rentrer le train au bon moment et faire bien attention de ne pas arracher les flaps lorsqu'on se livre à un piqué sauvage. Heureusement, et nous allons en profiter pour parler de la simulation et non plus de ce qui est simulé, le logiciel dispose de tas de commandes très utiles. Par exemple, un mode vol automatique permet, pendant le jeu, de recevoir en permanence des messages de la tour de contrôle. C'est en fait un véritable cours qui prend le joueur par la main et lui indique, point par point, ce qu'il doit faire ou ne pas faire. Pratique, le pilote automatique – le vrai – est aussi envisageable. A ce propos, ça me fait penser à un truc qu'un







ami pilote de ligne m'a appris: le pilotage automatique permet d'atterrir en automatique, mais non pas de décoller. Curieux, n'est-ce pas? Ben oui, c'est comme ça, la manœuvre de décollage est bien plus périlleuse que l'atterrissage. Marrant, lorsqu'on sait que les gens qui ont peur en avion flippent surtout à l'atterrissage!

A propos d'atterrissage, ATP est livré d'emblée avec 350 aéroports ricains (dont 26 hyper-détaillés) et, histoire de ne pas se perdre, 480 bornes d'aide à la navigation. Bon plan, le manuel d'utilisation reprend en détail les cartes de ces différents aéroports. De plus, deux cartes, véri-

737, certes, mais au fil des simulations, vous pourrez piloter un 747, un 767, et même un Airbus A320. C'est le Flight Assignement ATP dont le manuel à part est traduit en français (ce qui n'est pas le cas du reste). Peut-être pourrez-vous finir par décrocher votre certificat de Pilote de Ligne!

Enfin, les long courriers n'étant pas baptisés ainsi à cause de la taille des enveloppes commerciales ou parce que St Exupéry mesurait 2 mètres, une option permettant d'accélérer le temps par 16 vous autorisera à envisager des vols sur de très longues distances. On aura compris que ATP est une merveille.





tablement monstrueuses, vont vous obliger à sacrifier un pan de mur de votre intérieur coquet.

En ce qui concerne les options, disons que tout est envisageable: temps, vues extérieures configurables, vue de la tour de contrôle, vue plein écran, etc.

Autre particularité, il est possible de jouer plus pleinement en essayant de monter en grade dans la hiérarchie des pilotes: vous commencez avec un

PC

97%

C'est en 3D ébouriffante. Qu'est-ce? Ben c'est une 3D surfacée absolument parfaite, rapide même en mode "complex details" et raisonnablement fluide. En ce qui concerne le son, il est possible d'utiliser la carte Adlib mais l'exemplaire testé n'étant pas équipé du driver adéquat, je n'en dirais rien. En revanche, ce qui est certain, c'est qu'il est toujours possible de jouer à deux par modem ou câble null modem (j'espère que votre pote a un portable!). Bon plan, les disquettes de paysages (scenery disks) pour FS restent utilisables. Je me demande ce que peut donner Hawaïan Odissey! Mieux encore, les "Instruments Pilot's Scenery" sont de même compatibles. Rappelons qu'il s'agit de disquettes qui étendent les capacités des divers instruments de navigation de type IFR. Enfin, Sublogic annonce la sortie prochaine de disquettes de démo, mais comme ici, c'est pas les niouzes, je n'en parle pas.

Commandant Moulinex Roger

GRAPHISME VGA	18
SON	14
ANIMATION	17
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 350 F ENVIRON

MEGASTAR joystick

tests

Harricana

Puisque le grand manteau blanc du grand Nord refuse de laisser place au voile léger de l'après-saison, Loriciel vous propose d'aller y tailler des pistes en motoneige, histoire de faire la course.



Il n'y a rien de plus énervant que de tester et de parler de jeux mettant en scène des héros bronzés et sportifs de plage qui jouent au volley, en short, alors qu'au dehors la neige recouvre les plaques de verglas tueuses de grand-mères. Au moins, avec Harricana, on a affaire à un soft de saison, pas de la science-fiction ou du passé, c'est le présent, ça caille, faut manier le joystick avec des gants fourrés, et c'est BIEN.

L'Harricana est le nom donné à cette course qui a lieu dans le grand Nord canadien, en motoneige, et dont toutes les télés nous ont rebattu les oreilles gelées, tentant de créer un événement autour de quelque chose qui n'en était un que pour ceux qui y participaient. Bah justement, avec le soft de Loriciel (soit dit en passant, le patron de cette boîte française a réellement participé à cette course, à l'époque de la sortie du jeu sur d'autres standards), vous allez vous sentir impliqué puisque vous êtes en plein dedans, vous pilotez un de ces engins.

La course fonctionne comme ça: suivre la piste, matérialisée par des petits drapeaux espacés de quelques mètres, faire attention à vos concurrents, et surtout aux sapins, aux arbres, aux troncs, aux pierres. Car des gamelles, au début, vous allez vous en prendre. C'est bien simple, on passe son temps à se prendre des branches en pleine poire.

Si une chute vous paraît spectaculaire, vous pouvez utiliser l'option magnétoscope. Très original, cela vous permettra de revenir en arrière et de regarder l'accident une seconde fois. Y en a qui aiment se voir ridicule. Moi je préférerais visualiser des cassettes vidéo de mes coups d'éclats, très nombreux, si si, plutôt que de regarder pour la trentième fois comment je me suis cassé la jambe en tombant lamentablement dans les escaliers alors que je tentais de battre mon record de la descente la plus rapide. Les gens, tout de même.

Si les moufles vous attirent et que vous ne trouvez rien de plus beau qu'une tache d'huile de moteur sur la neige, n'hésitez pas, le Raid d'Harricana vous comblera, mais le vrai, pas l'autre avec le joystick et les disquettes.



AMIGA
70%

C'est même plus une impression de déjà vu, c'est du déjà vu. Harricana est sorti il y a un an sur ST et sur CPC, et voilà que nous tombe la version Amiga sur les bras. Seulement en un an le marché micro évolue, et un soft qui n'était déjà pas un chef-d'œuvre n'en deviendra pas plus génial. Ou alors faut m'expliquer les théories, parce que ça correspond mal avec celles que j'ai échafaudé jusqu'à maintenant.

D'autant plus que les graphismes de présentation sont encore marqués d'une paire de chiffres qui une fois assemblés forment le nombre 90, ce qui ressemble fort à l'appelation usuelle de l'année dernière.

Malgré tout le motoneige est assez maniable, mais le soft souffre d'un cancer de manque d'intérêt généralisé. On s'emmerde. C'est pas nul, techniquement c'est plutôt bien, les scrolls sont bons, les grossissements de sprites aussi, mais on a pas trop envie de pousser ces fameux cris d'excitation, vous savez, le même que celui qui sort du fond de la gorge quand on gagne 5 francs au Bingo

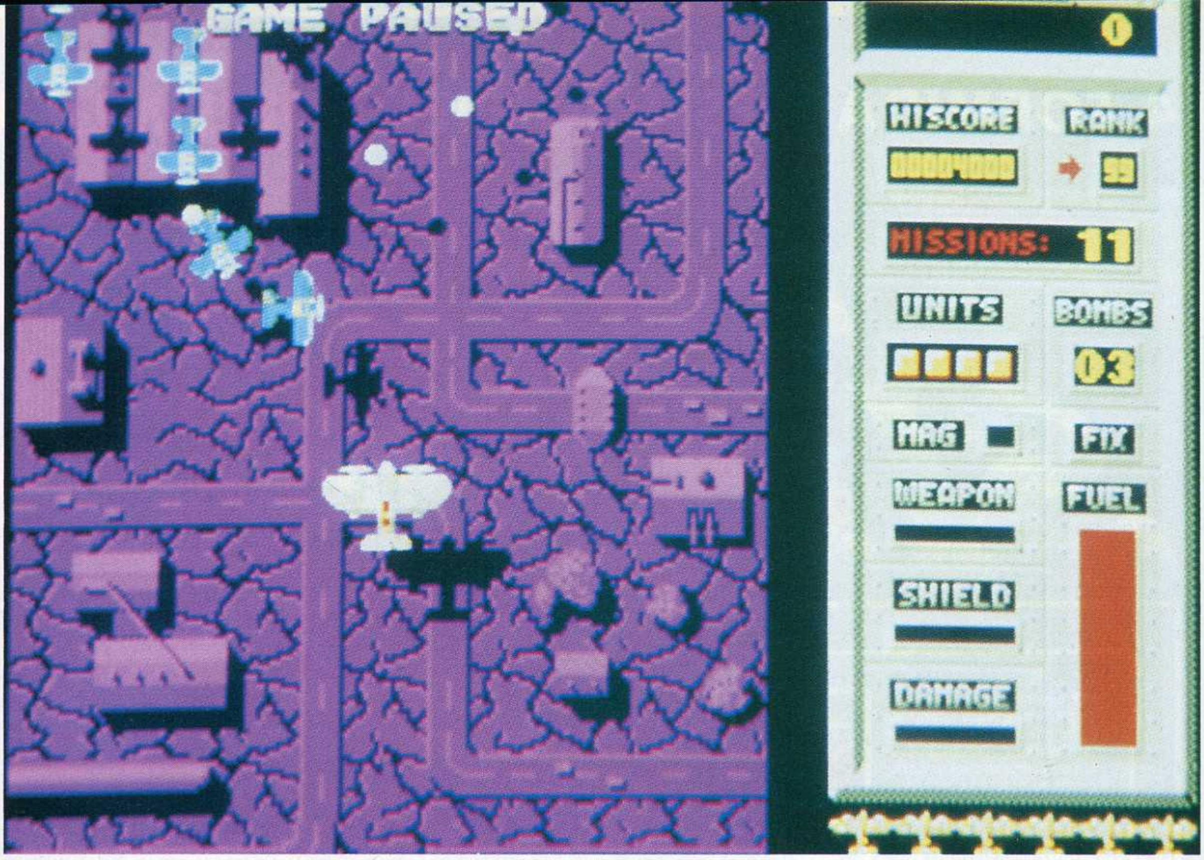
Seb.

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 200 F ENVIRON

tests

C'est un jeu d'action comme un autre. Comme un autre très connu, même, mais celui-ci est de Magic Byte.



Air supply

Lorsque je dis qu'il s'agit d'un jeu d'action comme un autre, l'autre en question est Goldrunner. Air Supply est superbe, alors? Ben non, parce qu'il n'est ni tout à fait le même, ni tout à fait différent (de l'autre). En plus je n'en ai jamais rêvé et je ne l'aime pas. Dommage, pourtant, car la jaquette, pleine d'un enthousiasme qui fait chaud au cœur, disait que. Tiens, ça me donne une idée, je mets le commentaire de la jaquette et entre parenthèses, ce que je vois, moi: "Air Machin est un excellent jeu d'action (c'est un jeu d'action. Euh, c'est un jeu). Des avions ennemis vous prennent en chasse (des avions arrivent en sens inverse en tirant et si vous le souhaitez, vous pouvez faire un tête à queue pour vous casser en vitesse). Votre mission consiste à larguer des provisions à des endroits précis." Là il faut que j'arrête un moment pour vous expliquer un truc incroyable. Précis, ils l'ont écrit "procis".

En soit, ce n'est pas très grave. Je ne vous ferais pas le coup du journaliste micro offusqué par la vue d'une faute. Que celui qui n'est jamais allé à la pêche se jette la première bière. En revanche, le truc génial, c'est qu'ils ont réussi à écrire "procis" avec un accent aigu sur le "o". Incroyable! Comment ont-ils réussi ce tour de force?

Bref, ensuite, il est dit "une fois que vous aurez réussi à "ravitaillon" toutes les bases (on comprendu la sens, c'est pas grave), il faudra vaincre vos agresseurs (c'est parfaitement exact)." Bref, un avion se déplace dans un sens, chope quelques options au passage et tire sur tout ce qui arrive à sa rencontre. Lorsque sur le sol, il y a marqué Help, il faut larguer des machins pour ravitaillon.



ST
70%

La suite de la jaquette, c'est: "Air Machin est d'un grand raffinement technique (d'une part, c'est faux sur certain points, d'autre part, il n'y aurait pas de raison de s'en vanter le cas échéant puisqu'on n'en attend pas moins d'un logiciel). Il y a une option Replay, un mode 2 joueurs et un très grand nombre de sprites (tout est vrai, sauf que le très grand nombre de sprite est dans la fenêtre de jeu qui fait la moitié d'un écran normal. En plus, ils sont minus, les sprites, et il y en a "un grand nombre", sans plus). Reste cependant la vitesse du scrolling, assez époustouflante, qui permet au jeu d'obtenir une aussi bonne note globale. En revanche, le son est moche, la documentation quasi-inexistante et le graphisme d'une finesse n'excluant ni n'excusant un goût prononcé pour les décors en monochrome (monochrome rouge, monochrome bleu; on se croirait au musée). C'est pas un bon jeu.

Moulinex

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

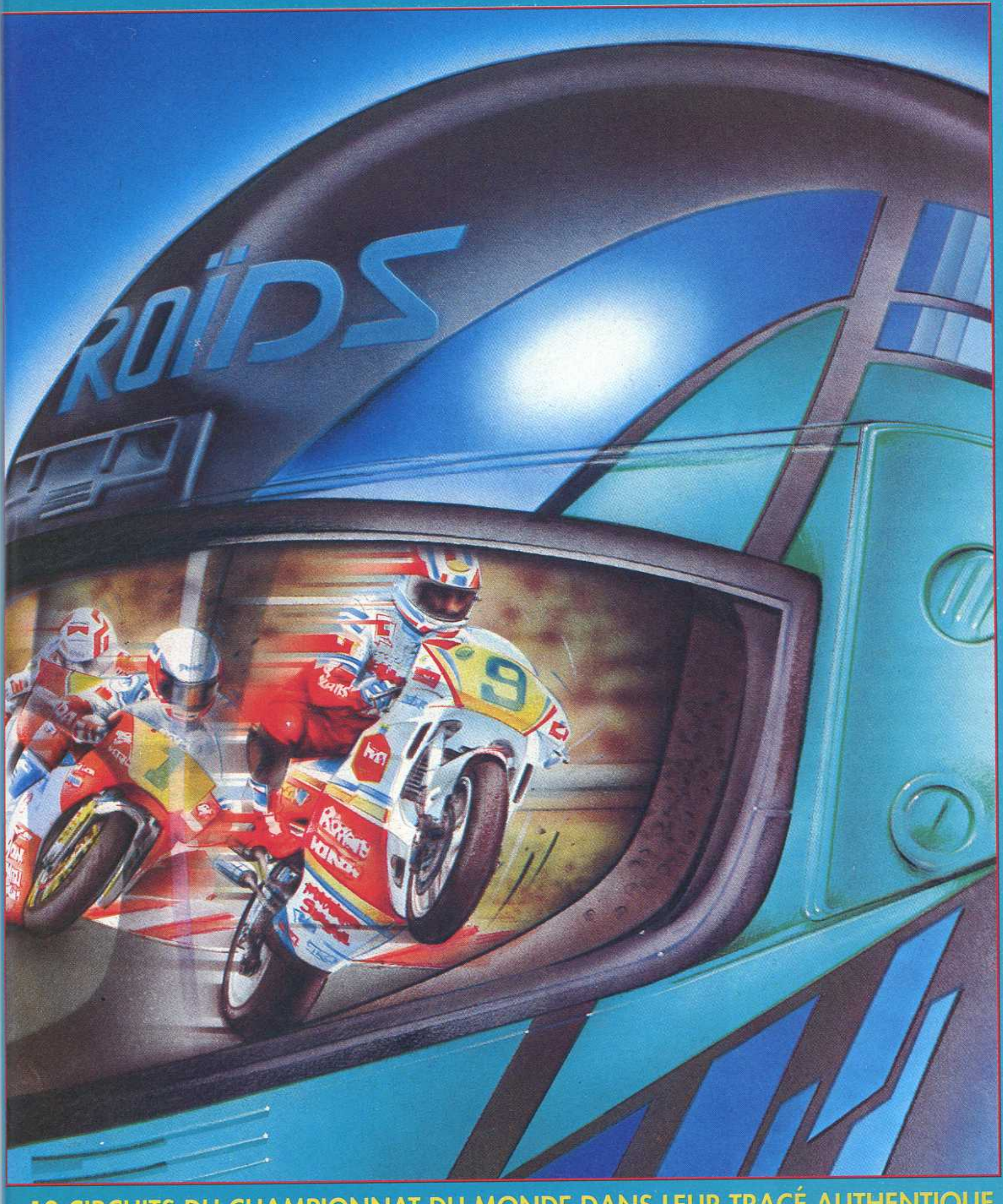
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA













- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACÉ AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS : 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 58, Chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tél. (1) 46 32 24 35 - Fax. (1) 46 32 25 64

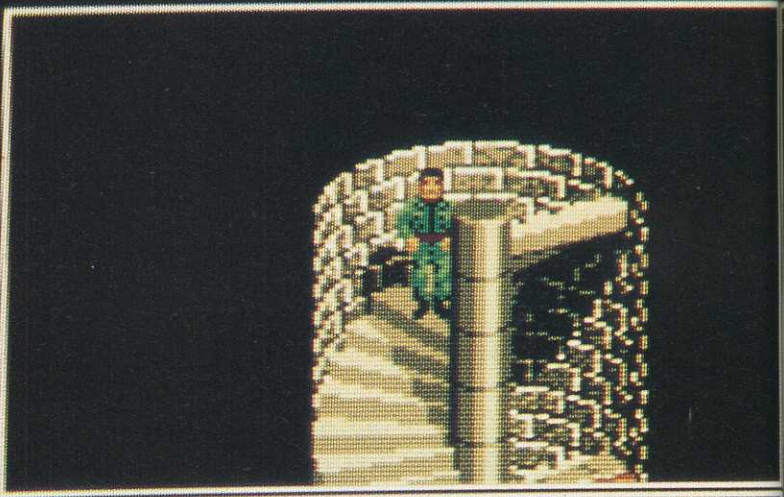
COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36-15 MICROÏDS



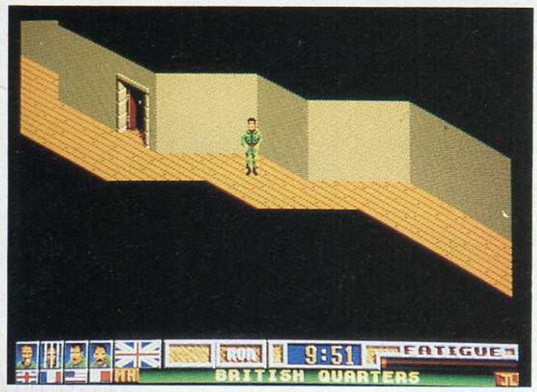
Vous aimeriez bien vous évader de Colditz, histoire de montrer à Digital Magic Software que c'est possible?

Escape from Colditz

Surnommé "Camp pour enfants terribles", le château de Colditz fût, pendant la dernière guerre mondiale, le point de chute de tous les prisonniers alliés jugés dangereux. Comme l'explique l'un de ses anciens pensionnaires: "l'évasion est le plus beau sport du monde (...) la liberté, la vie, les êtres chers sont le prix de la victoire.". En effet, les Allemands avaient décidé de regrouper dans un seul lieu les prisonniers gradés ayant déjà tenté, une ou plusieurs fois, de s'échapper des camps habituels. L'endroit choisi, situé au milieu de la Saxe, était une ancienne forteresse: le château de Colditz. Comme, en raison de leur grade, les prisonniers bénéficiaient d'un minimum de confort (c'était l'armée régulière et non pas les nazis qui géraient le camp), ils se réunissaient







souvent pour parler. Ce que l'état major allemand avait oublié, c'est que lorsqu'on réunit dans un même lieu des spécialistes de l'évasion, ils se communiquent entre eux différents trucs et surtout ne parlent que d'une chose: s'évader. Résultat, en 4 ans, il y eût à Colditz près de 400 tentatives d'évasion! Dans ce jeu, vous allez pouvoir vous aussi rejouer cette page d'histoire en dirigeant 4 prisonniers: anglais, français, polonais et américain. But de la manœuvre, prendre la poudre d'escampette. Pendant le jeu, vous pouvez vous promener dans vos quartiers respectifs et, lors des promenades, dans la cour. Très pratique pour s'échanger des objets, la cour est le lieu de rencontre de tous les prisonniers. Bien entendu, même si l'exploration de vos propres quartiers permettra de trouver des objets assez pratiques, il faut surtout explorer les endroits interdits, réservés aux Allemands. Pour cela, il est indispensable que vous postiez un garde. C'est là que le jeu prend tout son sel: la partie va consister à jouer sans cesse en finesse, en allant parfois jusqu'à jeter une pierre afin de détourner l'attention d'un garde ou en "sacrifiant" l'un de ses personnages pour qu'il se fasse prendre pendant que les autres creusent un tunnel, par exemple. Bref, c'est très agréable à jouer et très fin en raison de ce mélange arcade/stratégie.



AMIGA
90%

C'est très fin et aussi très beau: réalisé en 3D isométrique, Escape from Colditz bénéficie d'un graphisme très bien réalisé et de bon goût. Les écrans sont beaux et sobres, les couleurs bien choisies. La classe, quoi. En ce qui concerne le son, en dépit de la musique de présentation, plutôt agréable, pas grand chose à dire. Les animations, rapides, se font sans saccade excessive et même si parfois l'affichage 3D est un peu capricieux (lorsqu'on rentre dans un nouveau lieu, l'affichage n'est pas toujours instantané), l'ensemble est très bien réalisé. Seul point à déplorer, Colditz ne permet pas qu'on sauvegarde un jeu. Quant on sait qu'il y a 600 salles à explorer, c'est un peu dur. Enfin, terminons par un bon plan: le jeu est vendu avec le bouquin Colditz en anglais mais, ô joie, si vous renvoyez le bon présent dans la boîte, vous recevrez la version française de "Colditz" éditée par Albin Michel.

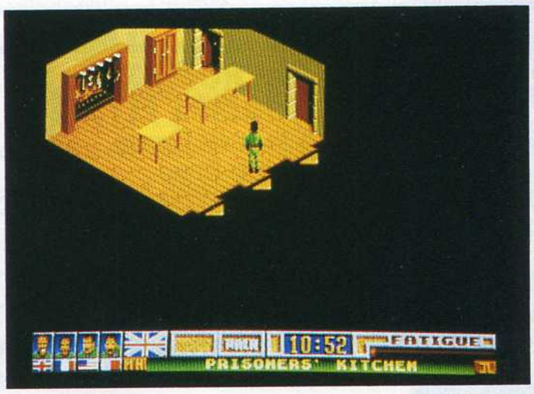
Moulinex Papillon

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
DIFFICULTE	16

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : 300 F ENVIRON





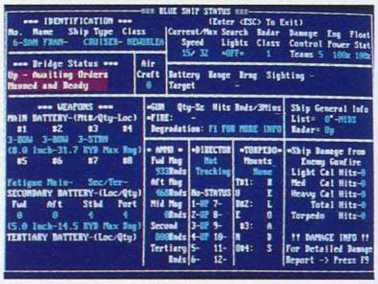


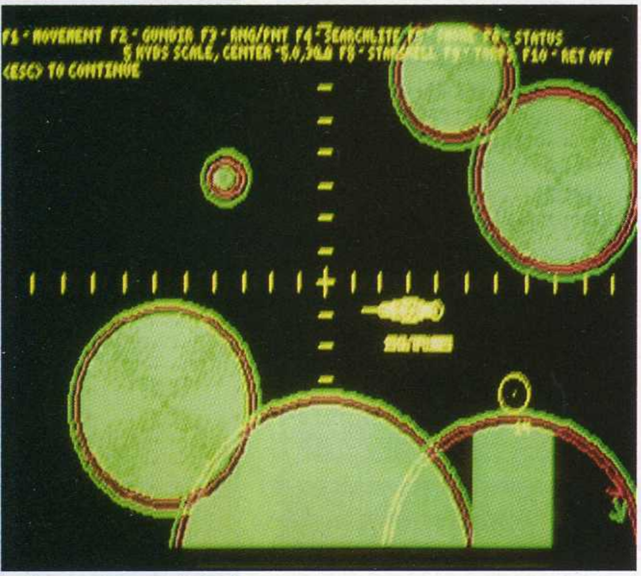
tests

Amis du wargame pur et très dur, Internecine vous gâte. Que ceux qui apprécient le graphisme et les beaux sons sortent en silence.

Action Stations

La chose se passe en mer, précisément entre 1922 et 1945, à un endroit situé entre le Pacifique, l'Atlantique et la Méditerranée. En fait, la chose se passe dans une gigantesque base de données regroupant les combats maritimes historiques ayant trait aux époques et lieux précités. Bref, les passionnés de tout poil, les Nelson en herbe, vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec les 30 scénarios présents sur les disquettes. De plus, les joueurs aventureux pourront aussi demander à l'ordinateur de leur créer des missions. Ces missions, allant du combat pur et dur à l'escorte de convois en passant par la recherche de sous-marins, vont permettre au joueur de s'amuser avec 69 types d'armes et plus de 180 bâtiments différents. Il faut dire qu'en ce qui concerne le squelette du logiciel, les programmeurs ont directement été chercher la base de données de l'U.S. Naval War Collège! Du coup, on se retrouve devant un wargame monstrueux mais heureusement, des options permettent au joueur de s'en sortir - si ce n'est sans trop de casse - tout du moins en ce qui concerne les commandes. En effet, il est possible, grâce à un menu spécial, de se servir de l'ordinateur comme d'un «assistant» pouvant exécuter certaines tâches tout seul comme un grand. Ne lui demandez pas de gagner la guerre en 3 tours mais avouez qu'un ordinateur aussi dévoué, prêt à travailler contre lui-même, ça ne se rencontre pas tous les jours. Contre lui-même? Voire. En effet, dès le début du jeu, on peut choisir de se battre contre l'ordinateur, dans le camp de son choix, mais aussi contre un adversaire humain, ce qui est encore plus amusant (et intéressant s'il joue bien).





PC
70%

Monstrueusement précis et pointu, ce logiciel est un wargame très proche de ceux que l'on pratique dans les écoles militaires. C'est-à-dire qu'il se contente de cracher des données, encore des données, toujours des données. Cependant, sans qu'il soit question de transformer la chose en jeu d'arcade - hérésie - on regrette que tout ça soit toujours aussi moche. Les mecs, (Internecine), vous êtes les meilleurs, on le sait, alors arrêtez de vous donner des airs sérieux en faisant des jeux arides. Un truc peut être beau et nul. Vos produits sont complexes et moches. On demande avant tout à un wargame de jouer correctement. Ok. Mais figurez-vous qu'à l'armée, les mecs ont de grandes tables sur lesquelles ils posent de petits drapeaux, histoire de suivre l'action. L'intéret d'un micro, outre l'aspect calcul pur, c'est de pouvoir montrer les choses. Vous n'êtes pas d'accord? Soit. Mais en revanche, qu'en est-il de l'interface utilisateur? Vous pensez vraiment que votre wargame aurait perdu beaucoup s'il avait bénéficié de commandes claires, par exemple à la souris? Ou mieux, d'un environnement de type Windows, en VGA. Avouez qu'au niveau lisibilité, les caractères VGA sont mieux que l'EGA que vous proposez. Dommage, des gens qui pourraient s'intéresser au wargame vont encore laisser tomber à cause de ces considérations esthétiques. Ce qui est beau ne sert à rien et est inefficace? C'est vrai si la «beauté» est une fin en soit, mais si, entre deux bouquins de stratégie, vous consentiez à consulter un ouvrage traitant de la lisibilité et de la signalétique, vos logiciels n'en seraient que mieux.

Moulinex

GRAPHISME VGA	-
SON	-
ANIMATION	-
DIFFICULTE	18
TAILLE	1 Mo

DISPONIBLE SUR PC
PRIX :300 F ENVIRON

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : ____________ Prénom : ____________ Age : ____________

Adresse : ____________ Tél. : ____________

Ville : ____________ Code postal : ____________

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

Elite plus

Il n'a pas pris une ride, bien au contraire. Souvent copié mais jamais égalé, le voici maintenant sous la bannière de Microprose.



Bien entendu, vous avez tous reconnu le célèbre Elite, que je ne vous présente pas. Comment ça, si ? Ah bon, il y a des nouveaux? Ben fallait le dire, les gars. Donc, Elite est un simulateur de combats spatiaux et une simulation économique tout à la fois. Rappeler qu'il s'agit d'un grand classique est le moins qu'on puisse dire. Vous pilotez un vaisseau de type MK2 et vous vous livrez au commerce de planète en planète.

Pour cela, lorsque vous vous trouvez dans une base, vous achetez des marchandises, au cours vous paraissant le plus avantageux, et choisissez, parmi des milliers de planètes, celle où vous pourrez écouler votre camelote. Afin de savoir où poser vos pods, le logiciel vous donne quelques renseignements sur les mondes en question. Par exemple, si vous voulez vendre du matériel agricole à un monde basé sur le plaisir, genre Las Vegas géant, laissez tomber. En revanche, ces gens-là seront intéressés par les fourrures (sauf s'il y fait très chaud), les bijoux et l'alcool. Mieux encore, le trafic de stupéfiants extra-terrestres pourra vous rapporter des crédits (monnaie galactique) supplémentaires. Seulement voilà, il y a un hic: non seulement, les vaisseaux pirates ne vont pas vous lâcher, mais pire, le trafic de ces substances étant formellement interdit, vous serez pourchassé par les "fers de lance" de la police. Mieux encore, l'immatriculation de votre vaisseau sera donnée à tous et les chasseurs de prime ne vous lâcheront pas. Mieux encore? Oui, parce qu' Elite est drôle lorsqu'on prend des risques. Aux yeux de la loi, votre statut changera petit à petit au début mais très vite, vous serez obligé de descendre des chasseurs de primes ou des keufs et là, vous vous retrouverez bientôt pourchassé par le système solaire entier. Pour vous défendre, il faudra utiliser vos armes et comme celles-ci ne sont pas très puissantes au début, vous devrez gagner beaucoup d'argent. De plus, il faudra aussi acheter du carburant, le but du jeu étant d'explorer des régions de plus en plus lointaines. Et pour gagner beaucoup dès le début, il faudra trafiquer, donc prendre le risque de devoir combattre plus souvent, donc disposer d'un matériel de défense et d'attaque sophistiqué et par là même couteux, donc... retour à la case départ. Histoire de corser le tout, vous devrez aussi traverser des zones infestées de vaisseaux Aliens dit Targoïds. C'est pas qu'il soit vraiment dangereux mais ces crétins se baladent toujours en groupe.

De même, accoster dans les bases n'est pas toujours évident lorsqu'on ne dispose pas d'un ordinateur d'accostage et au début, vous vous écraserez souvent.

En ce qui concerne les combats spatiaux, Elite est certainement ce qui se fait de mieux: grâce à des options permettant de voir se qui se passe sous tous les angles et grâce au radar, les parties combats sont très prenantes. Vous pourrez aussi, si vous achetez le matériel adéquat, vous livrer au minage. Cela consiste à faire éclater les petits astéroïdes afin de récupérer le minerai. De même, entre deux combats, vous pourrez aussi être à votre tour chasseur de prime, votre radar affichant ennemis et amis dans des couleurs différentes. Chaque vaisseau abattu vous rapportera des sous et vous pourrez récupérer sa cargaison (gaffe, si vous récupérez des substances illégales, vous deviendrez vous-même hors-la-loi!). Au fur et à mesure, vous grimperez dans la hiérarchie, jusqu'à devenir Elite. Dès qu'un certain nombre de point sera atteint, on vous proposera de remplir des missions secrètes.

Espérons que cette version a été "debuggée" car sur ST, il est impossible de terminer. A un moment donné, le programme s'emballe et les ennemis deviennent trop nombreux. De toute façon, ce n'est pas très grave car Elite est très agréable et avant d'arriver aux missions spéciales, il vous faudra jouer quelques heures et vous ne le regretterez pas.

ST 90%

Victime de sa quasi-perfection dès le départ, Elite n'a hélas jamais subi de changements fondamentaux mais plutôt de petites touches, çà et là. Les premières versions (CPC, C64, Spectrum, Accorn, Apple II) étaient en fil de fer, ensuite, PC et 16 bits profitèrent de la 3D surfacée. Avec Elite Plus, on a droit à de nouveaux graphismes VGA, parfois en 256 couleurs (tableau de bord, écrans de commerce). Certes, c'est plus beau, toujours aussi rapide, le mode d'emploi est encore plus complet, mais on attend toujours un Elite II digne de ce nom. Autre nouveauté, le célèbre "Beau Danube Bleu" d'ouverture (clin d'œil à 2001) bénéficie de la carte Adlib ainsi que les bruitages. Enfin, un tableau de config permet de jouer au moyen de la souris, du joystick ou du clavier dont il est possible de redéfinir les touches.

A noter que cette solution est de très loin la plus pratique pour piloter en finesse. Bref, Elite Plus mé rite bien son nom en ce sens qu'il apporte un plus... mais pas plus!

Moulinex CDR

GRAPHISME VGA	15
SON ADLIB	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : NON COMMUNIQUE

NARC

ST

EDITEUR: OCEAN

TESTÉ SUR ST PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°12 PAR KA! DISPONIBLE SUR ST, PC, AMIGA PRIX: 110F SUR CPC K7, 150F ENVIRON SUR CPC DISK ET 250F ENVIRON SUR ST AMIGA.

Les rues sont pleines de dealers et de drogués. Mais si, puisque je vous le dis. Tenez, autre chose, pendant que j'y suis, au milieu de tous ces méchants messieurs, se trouvent les bons: les agents du Drug Enforcement Agency. Et ils sont dans la rue, ils ont décidé de tuer tout ce qui bouge, de faire un massacre. Vous êtes un des agents, et c'est l'arme automatique dans une main et l'arme automatique dans l'autre que vous allez évoluer dans les onze tableaux qui vous séparent de Mr Big, le magnat de la drogue locale.



Vous entrerez dans les labos clandestins, histoire de tout détruire, vous buterez les clébards fous qui vous foncent dessus. Tiens, pensez à ramasser tous les sachets de coke qui peuvent traîner, pis aussi l'argent que ces ordures de tueurs d'enfants (disons les choses clairement) ont pu amasser.

Les animations des sprites sont assez bien faites, surtout quand des groupes d'ennemis explosent dans une bouillie infâme de membres lorsque vous leur tirez dessus au lance-roquette, les bruitages truffés de digits sonores surprenantes sont très réussis, mais le jeu manque un peu de rythme. Ça manque d'un élément indéfinissable, une certaine monotonie s'installe rapidement.

GRAPHISMES: 14 . SON: 15 . ANIMATION: 15

MANIABILITE: 14 VERDICT: 78%

RAILROAD TYCOON

AMIGA

EDITEUR: MICROPROSE

TESTÉ SUR AMIGA PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ SUR PC PAR CRIS DANS JOYSTICK N°6 DISPONIBLE SUR PC AMIGA. PRIX: 300F ENVIRON.

Au début du XXème siècle la frénésie ferroviaire commençait à attaquer ceux qui sentaient à l'avance un marché plus que juteux. Vous êtes de ces hommes au flair exceptionnel, et votre but est de devenir un prince du rail, un magnat de la locomotive. Dans une organisation à la Sim City, Railroad Tycoon vous propose un défi original. Gérez, construisez, et prévoyez les évolutions des industries nouvelles, des industries qui, à l'époque, étaient l'avenir de l'humanité.



Vous pourrez jouer dans plusieurs parties du monde, à votre guise, et de très nombreuses cartes, assez détaillées et "zoomables" vous permettront d'instaurer un réseau ferroviaire très précis. De nombreuses locos aux différentes possibilités sont disponibles, attention à votre budget, si acheter la meilleure des locos peut être un bon coup, être obligé d'arrêter une ligne en pleine campagne parce qu'on ne peut plus financer les travaux en est un beaucoup moins bon.

Varié graphiquement, assez joli, et très amusant à condition d'aimer les simulations pures et dures, Railroad Tycoon est un jeu à conseiller.

GRAPHISMES: 14 . INTERET: 17 . DIFFICULTE: 16

MANIABILITE: 15 VERDICT: 88%

STAR CONTROL

AMIGA

EDITEUR:ACCOLADE

TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA.DÉJÀ TESTE PAR DUY MINH DANS JOY N°10. DISPONIBLE SUR PC,CPC, AMIGA. PRIX: 300F ENVIRON

Dans ce jeu, deux pouvoirs s'affrontent afin de prendre le contrôle de l'espace: l'Alliance et la Hiérarchie. Vous, un pilote de vaisseau, devez empêcher la Hiérarchie, gérée par l'ordinateur ou votre petit frère, d'arriver à ses fins. Au vu des dessins qui ornent la jaquette, ce jeu est d'une beauté à couper le souffle. En fait, et c'est ce qui explique la note ridicule, seul les inter-écrans sont splendides. Le jeu, lui, est un bête Astéroïd mâtiné de stratégie simplette qui ne mérite pas vraiment qu'on fasse un détour de quelques années-lumières pour aller à sa rencontre. Bref, c'est très décevant et à la limite de l'arnaque. On croit se trouver devant un superbe logiciel spatial en 3D et en fait, il s'agit d'un banal jeu d'arcade maquillé de main de maître, certes, mais maquillé tout de même. Les sons, sympathiques sans être géniaux, n'on rien de particulier, ni la vitesse, ni les animations, ni le mode d'emploi, ni l'idée générale. C'est pas terrible, quoi.



GRAPHISME:11 . ANIMATION:12 . SON:15

MANIABILITE:13 VERDICT: 55%

SLIDERS

ST

EDITEUR: MICROIDS

TESTÉ SUR ST PAR SEB. DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA PAR KA! DANS JOYSTICK N°9. DISPONIBLE SUR ST, PC, AMIGA. PRIX: 250F ENVIRON

Utilisant un principe déjà connu, des boules qui roulent sur des sols carrelés et qui subissent les forces gyroscopiques, Sliders apporte un plus: l'intérêt d'un match à deux, avec la même balle et un but chacun. En fait, vous dirigez une boule d'acier, qui doit attraper une bille plus petite, la petite se colle sur la grande, et vous devez l'apporter, la tirer, jusqu'au but qui est le vôtre. Bien sûr votre adversaire tente de prendre la même bille, et de la porter dans l'autre but, celui de votre camp. Très amusant. Si je vous dis qu'il y a 12 décors différents, que vous pouvez jouer contre l'ordinateur, à plusieurs niveaux, et que des bruitages digitalisés accompagnent le jeu, alors vous me dites que Sliders sur ST doit être génial? Bah non, il est pas bien parce que le côté technique est raté, les scrollings sont lents et pas beaux, et les graphismes peu réussis par rapport à la version Amiga. Donc, malgré un intérêt élevé, tout tombe à l'eau à cause de la réalisation. A noter que ce jeu exploite les capacités du STE, et donc, pour cette bécane, la critique technique ne doit pas être prise en compte, et le jeu devient excellent.



GRAPHISMES: 13 . ANIMATION: 12 .MANIABILITE: 14

SON: 15 VERDICT: 74% (STF)

AMUSEXPO

Nouvelle édition pour le Salon International des Industries pour Forains et Artisans du divertissement qui s'est tenu pour la 19ème fois à la fin de l'année. L'effervescence de la dernière édition avait laissé place à une ambiance plus stricte mais les nouveautés étaient bien là!



Les années passent mais certaines choses restent... Amusexpo est de celles-ci. Hélas si l'année dernière avait été plus qu'abondante en matière de nouveautés, cette année il n'en est rien et un bon tiers des jeux présentés étaient déjà sortis dans les mois précédents. Côté espace les stands avaient pris de l'envergure mais perdu en intérêt: plutôt que d'avoir beaucoup de nouveaux jeux sur un minimum de place on avait beaucoup de fois le même jeu sur un maximum de place. Comme toujours des murs d'écrans à droite et à gauche présentaient les dernières productions des grands noms de l'Arcade. La tendance des meubles à écrans géants s'était quelque peu refrénée mais on retrouvait des 33 pouces (85 cm) un peu partout sur les stands. Déception, les gros simulateurs auxquels on nous avait habitués avaient laissé place aux jeux sur carte plus classiques.

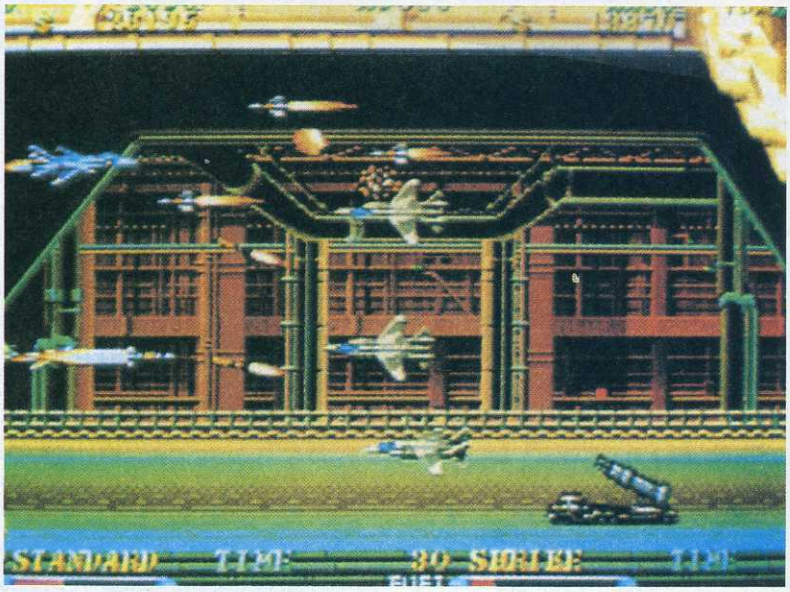
En avant pour une visite de A à W (ben oui, y a pas de boîte qui commence par Z) de tous les constructeurs!

CAPCOM

Capcom – Japan CAPsule COMputer, dont le nom a récemment changé pour devenir CAPtive COMmunications – est en passe de devenir le leader des jeux de combat en tous genres. Grâce au CP System Board, la marque a su s'imposer pour la qualité visuelle de ses jeux. Il lui a suffit de trois ans pour qu'aujourd'hui, quelques années plus tard, on en soit déjà au onzième jeu sur CP System: Magic Sword. Passionnés de jeux de rôle ou d'Arcade-aventure, vous aurez ici de quoi faire puisque c'est une tour de cinquante étages bourrée de monstres que vous allez devoir explorer (à pied!). Votre but, arriver à son sommet et affronter Drokmar, le maître des démons. On peut jouer à deux simultanément, s'entraidant. Des coffres dissimulés un peu partout remplis d'objets magiques rajouteront différents pouvoirs au héros mais lui donneront aussi des clefs permettant d'ouvrir les prisons. Vous pourrez libérer magiciens, amazones, chevaliers et autres hommes-lézards qui se mettront alors à votre service et vous suivront dans tous vos déplacements, vous aidant de leur puissance de tir. Tous les dix étages vous affronterez dans un combat singulier des dragons et autres monstres mythiques. Superbe animation, ennemis très très variés mais hélas l'action est un peu répétitive. On passe à l'autre jeu présenté, le digne successeur d'U.N. Squadron: Carrier Airwing, connu aussi sous le nom de U.S. Navy au Japon. C'est déjà la 12ème carte utilisant le CP System. Autorisant le jeu à deux lui aussi, cette suite réussie vous embarque dans une mission confidentielle sur le territoire ennemi en vue d'atteindre une base secrète où est actuellement développée l'arme ultime. Il ne faut bien sûr pas qu'elle voie le jour car elle pourrait mettre en danger l'équilibre des grandes puissances. Le scénario n'est bien sûr qu'un prétexte à une action effrénée qui va vous emmener parmi des décors sublimes, de montagnes en bases diverses, affronter les forces adverses. Comme dans U.N. Squadron, vous choisissez dès le départ entre trois pilotes et leurs appareils: un F-14, un A-6 et un F-18. Chacun des deux joueurs dispose d'armes diverses complémentaires qui se révéleront plus ou moins utiles suivant les ennemis, bases à terre ou escadrilles. Plus réussi graphiquement que son ancêtre, il n'en demeure pas moins très classique.



Magic Sword



Airwing Carrier

JALECO

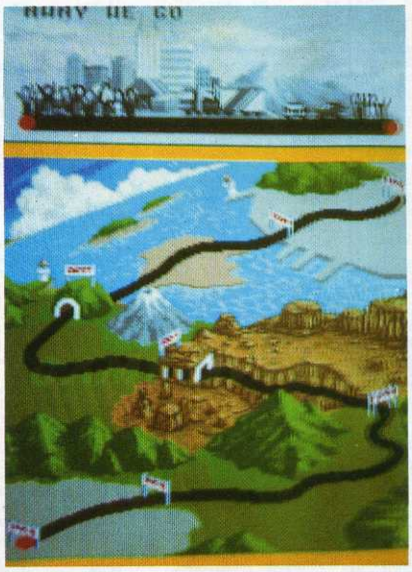


Cisco Heat

Jaleco a beaucoup d'ambition, il espère devenir le roi de la simulation de course d'ici les prochains mois. C'est bien parti puisque Cisco Heat, leur dernier jeu, vous met au volant d'une voiture de Police de San Francisco non pas à la poursuite de criminels, mais engagé dans une course au travers de la ville. En effet chaque année le département de police organise une course en cinq étapes à travers la ville ayant pour arrivée Treasure Island (qui veut dire l'île au trésor), petite île située pas loin des rives de la ville. Comme vous le savez sans doute, la ville étant bâtie sur des collines, la parcourir à toute vitesse vous fera souvent décoller. L'action n'en est que plus rebondissante! Jusqu'à quatre Cisco Heat peuvent être reliés entre eux pour permettre une compétition entre les joueurs. Le jeu est disponible en version meuble debout et en cockpit hydraulique, lequel rend bien sûr les vibrations du terrain. Sensationnel, encore un jeu comme ça et Jaleco va battre Sega!

KONAMI

On les réveille? Depuis le temps que la compagnie n'avait rien sorti de bien, il fallait bien qu'ils se décident. C'est chose faite avec Over Drive, une course de Stockcar particulièrement réussie. On peut ici comme dans Out Run choisir différentes musiques au départ. Les décors sont très travaillés mais surtout extrêmement variés puisque vous ne courez pas sur un circuit bien sûr. De jour et de nuit



Over Drive

vous traverserez ainsi toute l'Amérique, passant même par la Vallée de la Mort. On peut se scratcher dans le décor, buildings ou montagnes, sur ses concurrents mais aussi tomber des falaises! Dommage que l'impression de vitesse soit diminuée par un manque de dessins intermédiaires dans l'animation, de ce fait un peu saccadée. Ce qui n'empêche pas Over Drive d'être un très bon jeu! Aussi présenté, Hard Puncher est un jeu de catch vu de côté tout ce qu'il y a de plus classique. On peut bien sûr y jouer à deux en même temps. En réalité ce jeu n'est pas récent, il a été créé il y a plus d'un an mais il n'était pas sorti officiellement en France.

KANEKO

Gals Panic reprend le principe très connu de Qix où il vous faut remplir l'écran en traçant quelques rectangles. On retrouve bien sûr les gros monstres qui s'agitent à l'écran attendant le moment propice pour vous bouffer. A tout cela est rajouté la possibilité de jouer à deux simultanément et surtout de déshabiller au fil des tableaux de charmantes Nippones! Six superbes jeunes filles que l'on peut sélectionner en début de partie et qui vous encouragent tout le long de l'effeuillage avec des mots doux en anglais. Nouveauté, un indicateur situé en haut de l'écran avec une flèche qui se déplace vers la gauche ou la droite: quand vous faites apparaître un bout de décor, celle-ci se déplace un peu vers la gauche. Mais si c'est la jeune fille qui apparaît en second plan, elle se dirige à fond à droite! Et la charmante créature de se transformer en une toute aussi charmante truie, Ninja, crapaud ou mouton. Il faudra vite faire remonter la flèche à gauche si vous ne voulez pas finir le tableau avec cet animal, auquel cas vous auriez tout à recommencer. Très agréable comme jeu, surtout à deux. Autre création présentée, Air Buster lequel nous est parvenu en France dans sa version consoles avant celle d'Arcades sous le nom d'Aero Blaster. Avec ses précédentes conversions sur console, Kaneko avait toujours quelque peu modifié ses jeux en leur enlevant des options et en en rajoutant d'autres. DJ Boy par exemple ne peut pas se jouer à deux sur Megadrive et certains tableaux différent de la version Arcade. Eh bien avec Aero Blaster il n'en est rien et toutes les versions sont identiques. Pas besoin d'en reparler



Gal's Panic.

donc. Gageons qu'il en sera toujours ainsi dans le futur...

DATA EAST

Chez DECO – Data East COrporation – on ressort ses classiques pour en faire des suites. C'est toujours sympa et tellement facile quand on est à court d'idées. Ainsi Burger Time nous revient de dix ans en arrière pour nous amuser encore aujourd'hui en faisant des hamburgers. Comme dans son illustre modèle, le but du jeu de Super Burger Time est d'aider un petit cuisinier à faire cuire des hamburgers sur un fourneau géant, faisant tomber le pain, la viande et le fromage d'un étage à l'autre jusqu'à ce que ce soit à point. Bien sûr, des légumes rebelles à l'idée de faire partie du menu ne manqueront pas de le poursuivre pour que ce soit lui qui grille! Il vous faudra accomplir votre tâche en les évitant et en essayant de les écraser entre deux tranches de pain. Vous disposez aussi d'un peu de poivre qui vous débarrassera d'eux un court instant, le temps de vous éloigner. Cette arme est bien évidemment limitée en nombre. Graphiquement très simple, bien fourni en bonus de tous genres, Super Burger Time reste très attachant surtout pour ceux qui comme moi ont connu le premier.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

AMIGA

ACHAT

91 N° 10609
Ach. tous jx. éducatifs sur Amiga. Contacter Zo. Tel.: 69.40.80.55. (le soir apr. 19h.).

CONTACT

16 N° 10391
Ch. contacts pour éch. jx. et démos sur Amiga 500. (Bienvenue au déb. rép. ass.). Ecrire à Rabal Fayçal. 2 R. des Amandiers, ch. Laperlier. Alger. 16000 Algérie.

28 N° 10693
Ech. jx. Amiga (déb. accept.), avec contacts sympas. Ch. utils. Amstrad 6128. Ecrire à Stéphane. 4 R. des Ecoles. 28350 St.Lubin-de-Joncherets.

30 N° 10528
Ch. contacts sur Amiga et Pc en d'éch. divers, rapidité et sérieux ass. Richard Durano. Lot.5. La Charmeraie. 30510 Generac. Tel.: (16).66.01.87.49. (de 19h. à 21h. et le week.).

30 N° 10621
Ech. news sur Amiga. Contacter Yoann. Tel.: (16).66.30.50.94. (vers 19h.).

37 N° 10444
Amiga fan, éch., vds. news, utils.. Env. D7 pour liste. Rép. ass. Ecrire à Robin Jimmy. 3 All. de Maletrenne. 37400 Amboise. Tel.: (16).47.30.42.34.

40 N° 10663
Ch. contact pour éch. news, utils. (déb. accept.). Env. liste à Frédéric Lacoste. 718 Maisons du Port. 40130 Capbreton.

41 N° 10608
Ch. contacts Amiga + démos. Programmeurs et Graphistes sont bienvenus. Contacter Karim Dakouri. 03 R. Latham. 41000 Blois. Tel.: (16).54.43.08.50. (à partir de 19h.).

41 N° 10645
Ch. contacts pour éch. (démos, utils., digits...). Ecrire à Ulrich Massamba. 34 R. Roland Garros. 41000 Blois.

42 N° 10720
Ech. news sur Amiga 500. (déb. accept., rép. ass.). Ecrire à Yannis Terpreault. 151 R. des Violettes. 49400 Saumur.

45 N° 10592
Ch. contact pour éch. (rép. ass., déb. accept.). Ecrire à Daniel Vaudron. Hotel la Cendrée. Rte. de Bourges. 45720 Coullon.

45 N° 10692
Ech. news sur Amiga. Poss. nbrx. news (déb. accept., rép. ass.). Ecrire à Jean-Christophe Hernandez. 10 Mail Nord. 45300 Boynes.

54 N° 10566
Amiga 500. Ch. contacts news et anciens jx., (rép. ass., déb. accept.). Tel.: (16).82.89.31.59.

54 N° 10632
Rech. contacts sur Amiga 500 pour éch. news. Env. liste ou tel. A Stéphane Medjdoub. 8A Grande Rue. 54760 Moivrons. Tel.: (16).83.31.82.44. (apr. 18h.).

54 N° 10691
Vds. jx. ou éch. contre source en assembleur, ch. contact pour créer groupe. 1 programmeurs + 1 musicien. Contacter Stéphane. Tel.: (16).83.62.96.64.

59 N° 10287
De très nbrx. disqs.: (Megademos, jx. et utils.), sont disponibles. Notre catalogue et gratuit. Ecrire à Free Distribution. BP 134. 59453 Lys-Lez-Lannoy Cdx.

59 N° 10314
A500. Rech. contacts sympas, rapide et sérieux, pour éch. de news. Ecrire à Stéphane Carré. 12 R. Colmar. 59290 Wasquehal.

60 N° 10624
Ech. ou vds. news sur Amiga. Ch. contact durable. Contacter Pascal. Tel.: (16).44.71.03.80. Ou écrire à P.Bruihier.. BP9. 60340 St. Leu d'Esserent.

60 N° 10666
Ch. contacts pour éch. de news sur Amiga 500. Ecrire à Wilfried Theves. Mercières aux Bois. 60610 La Croix St.Oue. Tel.: (16).44.41.27.95.

67 N° 10427
Ech. nbrses. news sur Amiga, (éch. sérieux, durables et sympas.). Env. liste à Michel Bruno. 2 R. de St. Yrieiex. 67480 Fort-Louis. Ou Tel.: (16).88.86.43.11.

73 N° 10328
Rech. Codeurs et Graphistes pour créer groupe de démos, éch. news et démos. Contacter Stéphane. Tel.: 79.61.01.62. (apr. 20h.).

75 N° 10441
Rech. Graphiste, Musicien, Programmeur sur Amiga, pour faire jeu sur les Chevaliers du Zodiaques. Contacter Christophe. Tel.: 42.02.31.91.

77 N° 10440
Vds. ou éch. jx. sur Amiga. Contacter Emmanuel. Tel.: 60.08.53.23.

77 N° 10467
Amiga 500 ch. contact pour éch. news et oldies. (rép. ass.). Ecrire à Xavier Evrard. 16 R. des Courlis. 77420 Champs S/Marne.

77 N° 10508
Amiga 500 (déb.), poss. news, ch. contact pour éch. news ou autres, (rép. ass.). Ecrire à Sébastien Bondu. 90 R. du Plessis. 77178 St. Pathus. Tel.: 60.01.45.74.

77 N° 10647
Ch. contact Amiga, durable et sympas. (rép. ass.). Joindre liste a Mathieu Dautriche. 9 R. des Sources. 77178 Saint-Pathus.

78 N° 10472
Ch. contact sérieux sur Amiga pour éch. de jx. (news ou autres). (Prince of Persia, Robocop 2, Ooops-Up.). Ecrire à Thierry Xbenseval. 10 R. Jean-Baptiste. Lully Dom. du Parc. F-78590 Noisy-le-Roy.

84 N° 10677
Ech. jx. (orig.) pour Amiga. Env. vos listes, (rép. ass.). A Jean-Pierre Kazarian. Quartier du Paon. 84400 APT.

85 N° 10540
Rech. contacts pour éch., env. liste complète, (rép. ass., déb. accept.). Ecrire à JF. Alonzo. 23 R. des Giguelins. 85100 Chateau d'Olonne. (Bientôt Club Amiga en Vendee). Si intéressés me contacter.

89 N° 10568
Ch. contact sérieux pour éch., (rép. ass.). Contacter Philippe Morange. 3 Bld. Nord. 89300 Joigny. Tel.: (16).86.62.49.40.

91 N° 10646
Ass. The Commod Explorer/Corsaire Production. Ch. contact. Env. 1 timbre. A The Commode Explorer/Corsaire Production. A6 La Rocade. 91160 Longjumeau.

92 N° 10353
Ch. contact cool et durables sur Amiga. Contacter François. Tel.: 47.90.53.45.

92 N° 10644
Ech., ach. softs sur Amiga. (jx., utils., démos etc...). Vds. mon. coul. pour Amiga. Prix : 1000 frs. Contacter Marc. Tel.: 47.41.98.20. ou écrire au 15ter Av. Brezin. 92380 Garches.

93 N° 10346
Ech. contact pour Amiga 500. (sympas et durables). Vds. ou éch. news. Contacter Franck. Tel.: 43.08.15.53.

93 N° 10521
Ch. contacts pour Amiga 500. Vds. ou éch. news. Contacter Franck. Tel.: 43.08.15.53.

93 N° 10651
Amiga 500. Ch. contacts pour éch. news. (rép. ass.). Ecrire à Frédéric Vallee. 13 R. Charles Gouppy. 93600 Aulnay SS/Bois.

94 N° 10459
Ach., vds. ou éch. jx., utils. en rég. Paris. uniqt. Contacter Louis. Tel.: 47.26.53.51. ou le: 45.35.25.94.

94 N° 10628
Ech. Amiga 500 + nbrx. DK, nbrses. news + bte. de rangt. + man. + souris + tapis + prise péritel. Contre Neo Geo + Magician Lord et Ninja Combat. Contacter Daniel. Tel.: 43.89.71.16.

VENTE

13 N° 10664
Vds. jx. (orig.).: (Op. Thunderbolt, 89 Révolution Française, Super Ski, Miniature Golf, etc..). Contacter Muriel. Tel.: (16).91.77.25.63.

23 N° 10435
Vds. jx. (orig.) Amiga. (entre 80 et 140 frs.). (Dragon's Lair 2, Explora 3, Bat, Robocop 2, Carthage Awesome, Maniac Mansion, Lancaster etc...). Tel.: (16).94.27.44.76.

25 N° 10534
Vds. logs. (orig.). Amiga. (Listes contre 2 tbres. à 2,30 f. ou 5 f. Ou par tel., ss/garant., prix interr.). Contacter Alexandre Boinot. La Planée. 25160 Malbuisson. Tel.: (16).81.69.63.95.

37 N° 10486
Vds. mon. coul. Commodore 1084S. (t.b.e.), avec adapt. pour Amiga. (val.: 3000 frs.). Vendu : 1700 frs. Tel.: (16).47.27.67.11. (apr. 20h.).

38 N° 10652
Vds. (orig.). (Sierra) sur Amiga. (Colonel Quest, King Quest II). (Ou éch. contre un autre Sierra). Contacter Thierry. Tel.: (16).76.96.71.32. (apr. 19h.).

44 N° 10633
Vds. (orig.). pour Amiga, softs suivants Wings, Battle of Britain, (version Française): 150 f. (chaque) ou 250 (les 2). Tel.: (16).40.37.05.81. (le soir).

57 N° 10302
Vds. A500 + mon. coul. 1084 stéréo + ext. + nbrx. jx.: (Power Monger, F29, Lotus, etc...). + Joy. + revues. (le tout en t.b.e.). Prix : 6000 frs. Contacter Abbes. Tel.: (16).87.03.45.51. (apr. 17h30.).

62 N° 10558
Vds. jx. (orig.), (t.b.e.) sur Amiga. (Blasteroïds, Excalibur, Panza, New Zealand, Sporting Gold, Off Road, Squadron. (prix raisonnable) + Vidi Amiga + Vidi Chrome : 1000 frs. Contacter Yann. Tel.: (16).21.48.28.29.

72 N° 10569
Vds. jx. pour Amiga, (news), et pour Atari 520 STE. (news). Tel.: (16).43.72.25.24. (apr. 20h.).

75 N° 10516
Vds. Amiga 500 + mon. 1081 + 3 joy. + nbrx. jx.: (Fighter Bomber, Black Tiger, D.Breed, Les Voyageurs du Temps). Prix : 3500 frs. (le tout). Contacter Guillaume. Tel.: 43.43.05.54. (laissez mess. si abst.).

75 N° 10735
Vds. jx. (orig.).: 100 f. (chacun). (Eswat, The Plague, S. Wonderboy, Purple Saturn Day, Op. Neptune.). (t.b.e.). Contacter Alexandre. Tel.: 40.65.98.57. (entre 20h./21h30.).

77 N° 10402
Vds. nbrx. jx.: (Fire & Forget 2, Explora 3, T. Recall, Cadaver, Gold to the Aztèque.). Prix : 150 f. (chacun). + Great Courts: 200 f. Contacter Christophe. Tel.: 64.27.51.77.

78 N° 10413
Vds. jx. sur Amiga 500. Ecrire à Bosc Laurent ou Jérome. 18 B. Av. du Chemin de Fer. 78480 Verneuil.

78 N° 10453
Vds. (orig.) Amiga. (Delux 2, Panza : 100 f., Street F., Switchblade, Simbade, Winter Olympiad, Way of Dragon, Air Rally, Obliterator...). Contacter Stéph. Tel.: 30.64.42.78.

78 N° 10480
Vds. Amiga 500 + 3 joy. + 2 lect. + emp. + A501 + 10845 + rev. + 2 tapis + 3 btes. de DK. Prix : 11000 frs. (val.: 16000 frs.). Tel.: 39.70.87.07.

91 N° 10716
Vds. Amiga 500 + nbrx. jx. + 1 joy. + souris + livres. Prix : 3000 frs. + vds. PC Amstrad 1512 + (DK) + souris + logs. Prix : 4500 frs. Contacter Olivier. Tel.: 69.07.86.93.

92 N° 10330
Vds. A500 + A501 + lect. ext. digital. + logs. Prix : 3900 frs. Contacter Jean-Marc ou Guillaume. Tel.: 47.31.76.11.

93 N° 10364
Vds. jx. sur Amiga, vds. aussi Super Rambo spécial sur MSX. + ext., ch. ext. pour Amiga. Contacter Laurent. Tel.: 43.08.85.57.

93 N° 10498
Vds. jx. divers sur Amiga ou les éch. contre Gameboy. Contacter Laurent. Tel.: 43.08.85.57. (apr. 19h. et le week end.).

93 N° 10500
Vds. Amiga 500 (garant. 12/ms.). + souris + péritel. Prix : 1500 frs. + vds. Mystic Defender : 300 f. ou éch. contre S.Hang-On ou Alex Kid. Contacter Alain. Tel.: 43.63.77.13. (à partir de 17h. laissez coordonnées si abst.).

93 N° 10546
Vds. jx. sur Amiga. Tel.: 43.03.74.12. (après-midi.).

93 N° 10656
Vds. urgent! (cause départ), nbrx. (orig., à moitié prix). (Beast 2, Justicier 1&2, Black Tiger, Rainbow Island.). Vds. Amstrad: 1500 frs. Contacter Xavier. Tel.: 48.41.20.14.

94 N° 10483
Vds. Amiga 500 + ext. (horloge) + manettes + nbrx. jx. et utils. (val.: 10000 frs.). Vendu : 3900 frs. Tel.: 45.90.55.29.

94 N° 10556
Vds. Amiga 500 + câble péritel + jx., utils., souris, joy., transfo. Prix : 2300 frs. Tel.: 48.83.34.30.

95 N° 10306
Vds. Amiga 500 + mon. coul. Thomson + A501 + 2e Drive 3, 5" + nbrx. DK. + 2 Joy. + souris + tapis + orig. + livres. (excell. état.). Prix : 5600 frs. (à déb.). Tel.: 34.71.15.34. (apr. 19h.).

95 N° 10361
Vds. nbrx. jx.: (Op. Stealth, Voyageur du Temps, Panza Panza : 150 frs.). + (Battle Valley, Dynamite Dux, Safari Guns, Rockstar, Galaxy Force II: 100 frs.). Tel.: 39.90.58.72. (le soir).

95 N° 10383
Vds. Amiga 500 + utils. + 3 jx. + ext. A501. (ss/garant.). (val.: 5300 frs.). Vendu : 4500 frs. Tel.: 39.86.38.54.

95 N° 10430
Vds. logs. sur Amiga. (bas prix). Contacter Hugues. Tel.:30.35.34.38.

AMSTRAD

ACHAT

49 N° 10719
Rech. Interface RS232C pour Amstrad. Env. liste à Renier Luc. 7 R. de la Mairie. 49520 Gruge.

55 N° 10449
Rech. mon. coul. Amstrad 464. Prix : 500 frs. (max.). Contacter Gilles. Tel.: (16).2979.17.57.

CONTACT

22 N° 10613
Des jx., astuces, musiques, utils., cours, etc... tout est la au sommaire d'Aligator Dundee. Fanzine D7 contre 8,10 en timbres. A le Moullec r. Carie. 22420 Plouaret.

33 N° 10457
Ch. contact, (Arcachon ou environ), pour éch. listing, jx., pokes, vies. Pour 6128 CPC. Ecrire à Pele. 23 Bld. Chanzy. 33120 Arcachon.

38 N° 10553
Rech. contact sur 6128. (rapide et sérieux), poss.: (D.Dragon 2, Panza, Prince of Persia, Rick Dangerous 2, Shadow of the Beast etc...). (orig.). Contacter Raphaël. Tel.: (16).76.89.83.81. (de 19h. à 22h.).

59 N° 10596
Ech. news sur 6128. Poss. nbrx. news: (Panza, Night Hunter, Prince of Persia). (rép. ass.). Ecrire à Tony Lejeune. 8 R. des Mesanges. 59229 Teteghem.

59 N° 10607
Rech. MO5 ou TO7/70. (max.: 300 f.). Rech. listing pour CPC 6128, éch. jx. et utils. sur CPC 6128. (déb. accept. et sérieux). Ecrire à Muriel Ghesquière. 398 R. J.Guesde. 59510 Hem.

66 N° 10747
Ech. jx. sur 6128., (poss.: Panza, Prince of Persia, Fighter Bomber...). Ecrire à David Drestadt. Lot. La Coume. 66130 Corbère les Cabanes.

84 N° 10575
Ech. nbrx. jx. (orig.). sur CPC D7, ch. Ams. ou autres logs. assembleurs. Env. liste à Olivier Bouquin. Tartuguiere. 84400 Gargas.

95 N° 10668
Rech. contact pour CPC 6128, pour éch. démos, jx., utils. Env. liste à François Poli. 23Bis R. le Sacq. 95110 Sannois. (rép. ass.).

VENTE

06 N° 10309
Vds. jx. (orig.). DK pour 6128: (Silkworm, Chase HQ, etc...). Prix : 300 frs. (le tout). Vds. Super Thunderblade pour Megadrive.: 300 frs. Tel.: (16).93.67.59.98. (apr. 19h.).

16 N° 10289
Vds. CPC 464 + moniteur mono. + bureau + nbrx. jx. + interface: Hacker + revues + guide d'initiation. (val.: 3800 frs.). Vendu : 2000 frs. Tel.: (16).45.78.23.16. (apr. 18h.).

17 N° 10290
Vds. CPC 464 + mon. + joy. + nbrx. jx. + livre. (poss. d'éch., contre Console.). Rech. Megadrive + jx. Contacter Anthony. Tel.: (16).46.47.33.58.

25 N° 10422
Vds. 464 mono. + adapt. TV + DDI1 + joy. + doubleur de joy. + nbrx. jx. D7. (Robocop, Ghostbusters 2). + nbrx. jx. K7. (Strider, Italy 90.). + disco. VS.1 + interface. Prix : 2500 frs. (à déb.). Contacter Grégory. Tel.: (16).39.47.40.32.

26 N° 10487
Vds. CPC 464 + adapt. péritel + nbrx. jx. (orig.). + TTX. + liv. Prix : 1000 frs. Contacter Sylvain. Tel.: (16).75.59.59.99. (apr. 18h.).

26 N° 10593
Vds. Disk de jx. sur 3". (petit prix). Demandez liste à Fernand Tavares. 30 Rte. de Châteauneuf le Vercors 2. 26200 Montélimar. Tel.: (16).75.01.91.46. (HR.).

33 N° 10305
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + Joy. + nbrx. jx. + livre utilisation. Prix : 2700 frs. Vds. CPC 464 (seul). + nbrx. jx. Prix : 800 frs. Tel.: (16).56.05.26.91.

35 N° 10688
Vds. CPC 6128 coul. + adapt. TV. + réveil + jx. + 2 man. + Doubleur + mag. + manuel. Prix : 3800 frs. Contacter Youri. Tel.: (16).99.88.63.76.

36 N° 10738
Vds. jx. sur CPC 464 K7 (orig.). Liste s/dem. (avec timbre). + Kit de téléchgt. (K7).: 100 f. + adapt. TV.: 200 f. + man. (neuve). Ecrire à Maxime Lange. R. Chenevières. 36110 Levroux.

37 N° 10554
Vds. CPC 6128 mon. coul., câble et logs. de téléchgt., Burnin'Rubler en cartch., 2 man., nbrx. jx.: (T.Ninja, Panza, Batman..). (état neuf ss/garant. 9/ms.). Prix raisonnable. Contacter Nicolas. Tel.: (16).47.59.55.26. (apr. 18h30.).

37 N° 10604
Vds. CPC 6128 coul. + 464 coul. + DD1 + Tunner + disqs. de jx. + Kit téléchgt. Prix : 5200 frs. (le tout ou vendu séparément). Contacter Grégory. Tel.: (16).47.65.01.61.

44 N° 10562
Vds. CPC 464 coul. + livres + jx. (orig.). Prix : 1600 frs. Tel.: (16).40.50.94.92.

44 N° 10627
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jx.: (D.Dragon, Dragonninja, Giant les Vainqueurs). + 2 joy. + doubleur + liv. Amstrad et disk. démon. (poss. ach. séparé). Prix : 3000 frs. (le tout): Contacter Franck. Tel.: (16).40.47.04.59.

45 N° 10308
Vds. lect. de disc. DD1 pour CPC 464. (t.b.e.). + nbrx. jx. Prix : 1300 frs. Contacter David. Tel.: (16).38.32.28.70. (apr. 18h. en sem. et week-end. entre 18h./20h.).

50 N° 10312
Vds. sur Amstrad jx. K7: (Off 1&2, The Untouchables..). (Prix à déb.). Contacter Fred. Tel.: (16).33.05.24.32. Ou écrire à Hinard Frédéric. 8 R. de Touraine. 50180 Agneaux.

50 N° 10381
Vds. CPC 6128 coul. + 2 joys. + nbrx. jx. (val.: 5500 frs.). Vendu : 2800 frs. Tel.: (16).33.53.08.99. (HR.).

54 N° 10298
Vds. CPC 6128 coul. + 2 joy. + nbrx. disqs. (2 btes.). Prix : 2800 frs. Contacter Sébastien. Tel.: (16).83.42.35.15. (le sam.).

54 N° 10580
Vds. CPC 6128 mon. coul. + nbrx. jx. + lect. K7 + joy. + man. Prix : 2800 frs. Contacter Xavier. Tel.: (16).82.44.93.24. (apr. 17h.).

58 N° 10414
Vds. tablette graphique, (graphiscop 2), pour Amstrad CPC avec disk. + notice en Français. Prix : 500 frs. Ecrire à Gengembre Bruno. Route de Cercy la Tour. 58110 Biches. Châtillon en Bazois.

59 N° 10395
Vds. K7 Amstrad (orig.). Envoyez envel. timbrée pour liste à Mr. Mantel Michel. 1/42 Groupe Rénovation. 59160 Lomme.

59 N° 10547
Vds. CPC 464 mono., nbrx. jx. (orig.).: (Défi de Taito etc..). + nbrses. rev. + joy. Prix : 1200 frs. (le tout). (à déb.). Ecrire à Malik Guedri. 1/42 R. du Kepos. 59640 Dunkerque. Ou. Tel.: (16).28.64.49.13.

59 N° 10606
Vds. CPC 464 coul. + mon. mono. + adapt. TV. + liv. + progs. Prix : 1500 frs. Ecrire ou tel. A Fabrice Sobczak. 19 R. Gambetta. 59188 St. Aubert. Tel.: (16).27.37.25.06.

59 N° 10718
Vds. K7 (orig.). Amstrad liste contre env. timbrée à Mr. Michel Mantel. 1/42 Groupe Rénovation. 59160 Lomme.

60 N° 10685
Ch. mon. assembleur sur 6128. Ecrire à Benjamin Nicaise. 26 R. des Oeillets. 60000 Beauvais.

60 N° 10745
Vds. CPC 6128 coul. + man. + bte. de rangt. + jx. (Off, T.Ninja, Retour vers le futur 2..). Prix : 3100 frs. (le tout). Tel.: (16).44.57.49.11. (apr. 18h.).

62 N° 10300
Vds. CPC 6128 + jx., man., mon. coul. et manuel. (ss/garant.). (t.b.e.). Prix : 3000 frs. Tel.: (16).21.70.10.01.

62 N° 10702
Vds. jx. pour CPC 464 (pas cher). Ecrire à Didier Testelin. 6 R. Félix Faure. 62450 Bapaume. et/ou. Tel.: (16).21.07.68.21.

69 N° 10496
Vds. nbrx. jx. (entre 50 et 100 frs.). Tel.: (16).78.75.96.68. (apr. 17h.).

75 N° 10315
Vds. CPC 6128 coul. + joy. + jx. (orig.). + man. (état neuf). Prix : 2500 frs. (à déb.). Tel.: 45.79.03.82. (répondeur).

75 N° 10386
Vds. CPC 6128 écran coul. + nbrx. disc., jx. et utils. + 1 joys. + housse + bte. de rangt. + manuel + revues + livres + Tunner TV. (le tout t.b.e.). Prix : 3700 frs. Tel.: 42.93.45.25. (apr. 21h.).

75 N° 10434
Vds. CPC 6128 coul. + impri. DMP 2000 + souris AMX + Textomat + Pagemaker + jx. (orig.). + DK + man. + boites + joy. + mags. + acces. Prix : 7000 frs. (le tout). (au lieu de 13000 frs.). Tel.: 45.77.71.66.

75 N° 10482
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + nbrx. mags. + 2 joy. (doubleur, clavier azerty). Prix : 3100 frs. (val.: 9000 frs.). Contacter Emmanuel. Tel.: 42.80.08.03.

75 N° 10517
Vds. GX 4000 + 2 man. + jx.: (Burnin Rubber), (ss/garant.). Prix : 790 frs. Ecrire à Lionel Vilner. 18 R. de Maubeuge. 75009 Paris.

N° 10519
C 6128 coul. + Tunner + + joy. + nbrx. D7 + lect. brx. K7 + rev. Prix : 4500 déb.). Contacter Mounir. 84.99.75.

N° 10543
PC 6128 coul. + jx. + 2 utils. + rev. + Phaser + opt. + bureau. (le tout en ec ou sans bureau). Prix : rs. (à déb.). Contacter y. Tel.: 45.32.48.44. (apr. Urgent!

N° 10551
PC 6128 coul. + joy. + jx.: ja, Italy 90, Cabal, n, etc...). + compil. engers, Justiciers, Epyx, val.: 6700 frs.). Vendu : s. Tel.: 45.57.19.24. (apr.

N° 10578
PC 6128 + mon. coul. + 2 doubleur man. + nbrx. jx. ner (TV). (val.: 6300 frs. Vendu : 3200 frs. cter Julien. Tel.: 8.46.

N° 10585
PC 464 coul. + DD1 + 2 doubleur + carte FO-DOS + s + téléchargt. + écran + Egalky + jx. (orig.) + els. Prix : 3000 frs. cter Laurent Vannier. 55 arbes. 75018 Paris. Tel.: 45.47.

N° 10706
PC 464 avec lect. DK + mono. + nbrx. jx. + rev. + man. utils. Prix : 2500 frs. cter Olivier. Tel.: .92.56.76.

N° 10324
mstrad 6128 coul. révisé, euf). + nbrx. jx., utils., joy. : 3000 frs. (le tout). cter Yannick. Tel.: 29.27.

N° 10327
PC 6128 coul. + Tunner radio réveil + 2 joy. + impri. 2160 + souris AMX + Light + nbrx. jx. + TTX. + cor- mcharge + meuble. (t.b.e.). 6550 frs. Contacter Benoit. 4.04.75.38. (apr. 17h.).

N° 10333
PC 6128 coul. + nbrx. jx. + (le tout en t.b.e.). Prix : frs. (à déb.). Contacter . Tel.: 60.06.36.14.

N° 10481
PC 464 + mon. coul. + liv. g. + nbrx. jx. Prix : 1250 Contacter Nicolas. Tel.: 85.79. (apr. 16h.).

N° 10523
CPC 6128 coul. + de très jx. + crayon optique + Kit chgt. + man. + Dbase II + Prix : 3300 frs. (à déb.). 4.77.43.96. (apr. 17h30.).

N° 10526
nbrx. jx. (orig.). pour CPC (Rick Dangerous 2, Chase Turrican...). (bas prix). acter Vincent. Tel.: .46.20.

N° 10642
CPC 6128 + mon. coul. + DK + lect. K7 + (orig.) K7. Prix : 3000 frs. acter Julien. Tel.: .68.54. (HR.).

N° 10650
CPC 6128 + nbrx. jx. (orig.). colo. 5.1. + housse + man. + vierge). (t.b.e.). Prix : 1900 déb.). Tel.: 39.16.33.54.

80 N° 10514
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + joy. + housse de protection + cordon Magnéto. + souris. Prix : 2800 frs. + Impri. DMP 2160. Prix : 900 frs. Tel.: (16).23.81.07.64. (le soir).

81 N° 10638
Vds. jx. (orig.). Pour Amstrad K7. (petit prix). (Turrican, Off II, Midnight Résistance, Power Drift, etc...). Contacter Alex. Tel.: (16).63.40.11.50. (HR.).

91 N° 10282
Vds. Tunner Amstrad CPC 6128 + nbrx. jx. (orig.). Prix (Tunner): 600 frs. Prix (jx.): 500 frs. Tel.: 69.09.57.88. (apr. 18h. sf. le Mardi/Vend.).

91 N° 10362
Vds. disk. 3" Amsoft + boîtier + (orig.). (Guérilla War, Fire & Forget 2, Dragon Ninja, etc..). Contacter Ghislain. Tel.: 69.96.85.07. (apr. 19h15.).

91 N° 10412
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. + de nbrx. jx., utils., rev. et 2 man. Prix : 2000 frs. Contacter Cédric. Tel.: 69.83.91.19.

91 N° 10447
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jx. + adapt. TV. + liv. d'util., (poss. meuble ordi. + rev. Prix : 3600 frs. Contacter Benjamin. Tel.: 69.28.88.93. (apr. 18h15.).

91 N° 10456
Vds. CPC K7&DK + adapt. TV. + 2 joy., doubleur de joy. + nbrx. jx. + progs. de travail + liv. d'utili. (t.b.e.). (val.: 5000 frs.). Vendu : 2800 frs. Tel.: 60.78.39.56. (à partir de 17h.). Contacter Roger.

91 N° 10462
Vds. CPC 6128 mon. coul. + nbrx. jx. + joy. + man. Prix : 2900 frs. Contacter Cédric. Tel.: 69.45.57.22.

91 N° 10732
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx., DK, utils. + rev. et accessoires. Prix : 2700 frs. (le tout en t.b.e.). Tel.: 60.19.06.21. (apr. 18h.).

92 N° 10367
Vds. CPC 6128 mono. + 2 joy. + nbrx. jx. (orig.) + DK + utils. dessin Ocp. Prix : 1000 frs. CPC 464 (clavier) + jx.: 450 frs. Contacter Emmanuel. Tel.: 46.57.34.40. (apr. 19h.).

92 N° 10375
Vds. CPC 464 coul. + revues + nbrx. jx.: (Bomber, Italia 90', Stunt Car Racer etc...). + 2 joy. Prix : 3000 frs. Contacter Miguel. Tel.: 46.55.90.23. (apr. 18h.).

92 N° 10725
Vds. 6128 CPC + mon. coul. + nbrx. jx.: (Robocop, Skweek.). + 2 joy. + man. (t.b.e.). Prix : 2500 frs. Contacter Nicolas. Tel.: 47.50.13.43. (apr. 17h.).

92 N° 10741
Vds. jx. (orig.). sur Amstrad CPC.: (T.Renegade, Renegade) (neuf) (petit prix). + 2 DK (vierges) Maxell 3'. + 1 C.D. (Prince, Batman). Tel.: 49.11.13.23. (du vend. à dim.).

93 N° 10334
Vds. CPC 464 + lect. DK + nbrx. jx. DK&K7. + 1 joy. (prix à déb. tout en b.e.). Contacter Paul. Tel.: 43.32.86.56. (apr. 19h30.).

93 N° 10349
Vds. CPC 464 + mon. coul. + livre + revues + joy. + nbrx. jx. + mirage imager. Prix : 2500 frs. Ecrire ou tel. à Cédric Pautet. 110 R. Henri Barbusse. 93300 Aubervilliers. Tel.: 43.52.24.74.

93 N° 10366
Vds. CPC 6128 coul. + mon. coul. + nbrx. jx. + DK + livre d'Amstrad + joy. + câble téléchargt. + bureau + Amcharge etc... Prix : 3500 frs. Tel.: 48.44.89.23.

93 N° 10376
Vds. CPC 464 mono. Prix : 1000 frs. Vds. CPC 464 coul.: 2000 frs. Contacter Alexandre. Tel.: 43.84.34.67. (apr. 19h.).

93 N° 10522
Vds. CPC 6128 coul. + 1 joy. + nbrses. D7 + lect. K7 + stylo optique + nbrx. utils. + filtre écran + rev. Prix : 2500 frs. Contacter Michel. Tel.: 49.36.17.74. (apr. 18h.).

93 N° 10525
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jx.: (Yie ar Kung Fu, Chase HQ...). Prix : 2600 frs. Contacter Guillaume. Tel.: 48.32.83.90. (apr. 16h30.).

93 N° 10739
Vds. Tunner TV. + radio réveil, (t.b.e.) + antenne: 700 f., vds. sur Nec.: (Mr Heli, Pc Kid: 250 f. (pièce). Contacter Christophe. Tel.: 43.51.20.51.

94 N° 10323
Vds. CPC 6128 coul. + très nbrx. jx. (orig.). (Bubble Bobble, T.Renegade, etc..). + livre et disk. Anglais. (val.: 5000 frs.). Vendu : 3000 frs. + impri. DMP 2000. Prix : 1000 frs. Tel.: 49.30.97.63.

94 N° 10350
Vds. CPC 6128 coul. + jx. + man. + guide utilisation. Prix : 2500 frs. (le tout). Tel.: 46.86.43.27.

94 N° 10431
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. (orig.). (Tortues Ninja, Chase HQ, etc...). + pistolet Amstrad + 1 câble de téléchargt. et 1 câble pour 2 man. (val.: 7500 frs.). Vendu : 4000 frs. Contacter Mathieu. Tel.: 42.53.73.15. (apr. 18h.).

94 N° 10473
Vds. CPC 6128 coul. + Magnum Light Phaser + jx. + rev. + manuel d'utilis. + joy. + nbrx. jx.: (Chase HQ., D.Dragon 2, Turrican, S.Harrier 2, etc...). + disc. (vierges). et discolo. 5.1. Prix : 1990 frs. Contacter Denis. Tel.: 46.77.27.67. (apr. 18h.).

94 N° 10573
Vds. CPC 6128 mon. coul. + lect. DK + Tunner Radio + réveil + nbrx. jx. Prix : 3500 frs. Contacter Yannick. Tel.: 45.76.84.88.

95 N° 10390
CPC 6128 coul. + lect. 5"1/4 + impri. DMP 2000 + 1 joys. avec nbrx. jx. (t.b.e.). Prix : 5000 frs. Tel.: 39.59.87.81. et/ou : 39.59.87.81.

95 N° 10394
Vds. CPC 6128 coul. + Synthe Vocal + nbrx. jx. et utils. Prix : 2400 frs. Avec Tunner TV.: 2700 frs. Tel.: 34.71.27.63.

95 N° 10545
Vds. CPC 6128 + nbrx. jx. + magnum avec 6 jx. + joy. + rev. (val.: 8000 frs.). Vendu : 2800 frs. Contacter Florent. Tel.: 39.64.23.60.

95 N° 10690
Vds. CPC 464 avec lect. Disc. écran mono. + nbrx. jx. + man. + prise 2 joueurs. Prix : 1500 frs. Tel.: 34.16.34.37.

ATARI

ACHAT

66 N° 10708
Ch. (orig.) sur ST (Jeanne d'Arc.). (prix intéressant). Tel.: (16).68.88.05.87.

68 N° 10654
Ach. 520 STE + mon. coul. + souris + joy. + jx. (Op. Stealth par ex.). Prix : (entre 2200 f./2700 f.). Tel.: (16).89.58.55.60.

92 N° 10743
Ach. Atari 1040 STF avec mon. coul ou sans. (en t.b.e.). Tel.: 42.70.05.89.

94 N° 10571
Ach.: (Op.Stealth, Batawesone, M.Islands, Pipemania, D.Lair, S. Wonderboy in Monsterland.). Faire offre à Thierry. Tel.: 48.82.25.50. (HB.).

CONTACT

06 N° 10443
Rech. jx., utils. (toute rég.). Liste bienvenue, rép. ass. Contacter Lenne Yann. 49 R. Sous Barri. 06800 Cagnes S/Mer. Tel.: (16).92.02.11.00.

06 N° 10463
Ch. contact sérieux et rapide. Contacter Stéphane. Tel.: (16).93.74.68.64.

11 N° 10436
STE. Ch. corresp. pour éch. sympas et durables. Poss. et ch. news. Contacter Stéphane Foulon. 20 R. des Géraniums. 11100 Narbonne. Tel.: (16).68.65.05.49. (HR.).

13 N° 10676
Vds. pour ST.: (Panza, doc., bte.). (t.b.e.). Prix : 220 frs. + d'autres jx. (petit prix). Ecrire à Mr.Philippe Bianco-Mula. All. du Castellas. 13770 Venelles.

18 N° 10564
Un nouveau Club est né : Atari ST diffusion au programme, éch. Fanzine. Pour tout renseignement écrire à Sébastien Martineau. 24Bis R. du Commerce. 18300 Saint Sator. (env. timbre renvoi).

26 N° 10442
Ech. news et ach. news sur ST. Ecrire à Cyril Jarnias. 24 Ch. des Crêzes. 26200 Montélimar.

27 N° 10714
Groupe connu ayant réalisé de nbrses. démos, rech. Graphiste. (Projet de Megademo et membre jx.). Contacter Fabien Desquermes. R. de la Pergantiere. 27520 Boisset le Chatel. Tel.: (16).32.42.18.76.

28 N° 10721
Ch. contacts pour éch. news, démos, sources. (rép. ass.). Ecrire à J.L. Jourdain. 14 Av. du 15 Aout Marboue. 28200 Chateaudun.

29 N° 10709
Vds. ou éch. jx. sur STE.: (Panza, F29, Off 2, Ivanhoe, etc..). Contacter Franck. Tel.: (16).98.53.16.13. (le soir).

38 N° 10655
Vds. ou éch. logs. sur ST. ou Amiga. Poss. news, éch. cartch. Lynx. Ecrire à Richard Cayrat. 13 R. Anthoard. Rés. Etudiante Ch.309. 38000 Grenoble.

45 N° 10299
Ch. contact sérieux. (tte. région). (news, oldies, utils..). Ecrire à Yann Treffou. 14 R. Edith Piaf. 45400 Fleury les Aubrais.

45 N° 10509
Ch. contacts sur ST, rapide, durable et sérieux. Poss. news. Ecrire à Joel Gauthier. 168 R. des Pluviers. 45160 Olivet. Tel.: (16).38.66.67.85.

49 N° 10637
Ch. contacts sérieux et sympas pour éch. durables. Poss. news. Ecrire à Olivier Barbin. 6 R. Clément Janequin. 49000 Angers.

53 N° 10325
Ech. news sur Atari. (déb. accept., rép. ass.). Ecrire à Denis Morineau. 69 Rte. de la Gare. 53170 Meslay.

56 N° 10416
Ch. contacts sympas sur ST. Poss.: (Great Courts, Captive, Strider I&II, Rick Dangerous I&II.). (liste bienvenue rép. ass.). Ecrire à Alline Damien. 126 Av. Gal. de Gaulle. 56400 Auray.

59 N° 10455
Ch. contact sympas et durables pour éch. news, oldies, jx. sur Atari. (rég. Nord seul.). Poss. (F29, Panza, Sci, etc...). Contacter Benoit. Tel.: (16).20.94.51.85. (apr. 18h.).

59 N° 10544
Ech. news, utils., démos sur 520 STF. Poss.: (Speedball 2, F.Ace..). Ecrire à J.Paul Aulo. 84 R. Jacquard. 59260 Hellemmes. et/ou. Tel.: (16).20.04.27.57.

59 N° 10634
Ech. jx. pour contact sérieux. (news et anciens). Contacter Sébastien. Tel.: (16).20.22.03.11. Ou écrire au 22 R. Jean Talmy. 59130 Lambersart. Mr. S. Charlet. Rép. assurée.

61 N° 10643
Ch. contacts sur Atari ST/STF., poss.: (Wings of Death, Prince of Persia, F-29, F-19, Speedball...). Contacter Julien. Tel.: (16).33.28.76.38. Ou écrire 16 Pl. de Gaulle. 61500 Sees. J. Trudelle.

62 N° 10433
520 STE éch. news ou autres dans la rég. Pas-de-Calais. Ecrire à Arnaud Leroy. 2 R. des Mathelins. 62840 Fleurbaix.

62 N° 10529
Ch. contact pour éch. sur Atari. Contacter Eric Machcinski. 22 R. de Picardie. 62221 Noyelles-ss-Lens. Tel.: (16).21.67.02.93.

68 N° 10639
ST. ch. contacts pour éch. jx., poss.: (Turrican, Rick Dangerous 2.). Env. liste à Peters Emmanuel. 142 R. Principale. 68500 Wuenheim. Tel.: (16).89.76.76.58. (apr. 17h.). (si poss. Alsace).

71 N° 10586
Atari ST 1040, ch. contacts pour éch. de news et utils. (déb. accept.). Env. liste ou tel. Cyrille Maratray. La Celle en Morvan. 71400 Autun. Tel.: (16).85.54.13.21.

73 N° 10329
Atari 520 STE. Vds. ou éch. news. Contacter Gégé. Tel.: 79.72.05.66.

74 N° 10474
Ch. Atariste pour contacts, ch. news, jx. (rép. ass.). Ecrire à Christophe Montessuit. Pouilly 74490 St. Jeoire en Faucigny.

75 N° 10392
Ch. contacts sérieux sur Atari ST. Afin de créer un club sur Paris uniqt. Contacter Alexis. Tel.: 45.26.77.34. (avant 19h.).

75 N° 10504
Ech., vds. news (à bas prix), pour STE. Poss.: (Panza, Robocop 2, Speedball 2 etc...). Demander liste à Eric Le Coent. 7 R. de la Mare. 76020 Paris.

76 N° 10319
Ech. jx. sur Atari. (Panza, BAT.). Liste bienvenue à Cyrille Roquier. Le Village n°1. 76110 Sausseuzema.

76 N° 10425
Ech. uniqt. démos pour STE. (orig.). Contacter Antoine. Tel.: 35.61.58.12. (entre 17h. et 20h.).

76 N° 10687
Ech. softs ST ainsi que PC. (déb. accept.). Env. liste à Lethuillier JS. St.Aubin de Cretot. 76190 Yvetot. Tel.: (16).35.96.28.85.

77 N° 10370
Ch. contact sur Atari ST pour éch. news (Line of Fire, Pang, disk. etc...). + vds. nbrx. (orig.): (Op. Stealth etc...). Contacter Stéphane. Tel.: 60.04.05.94.

78 N° 10322
Rech. Atariste pour cours payant sur 1040 STE. (Programmation, compil., etc...). Tel.: 39.74.71.51.

78 N° 10713
Ch. contact durable, sur STE. (poss.: Robocop 2, Fire & Forget 2, etc..). Contacter Alexandre. Tel.: 34.75.85.01.

90 N° 10657
Ech. news et compls. sur STE. Ecrire à J.Marc Zeller. 26 Gde. Rue. 90200 Giromagny.

92 N° 10505
520 STE ch. contact sympas et sérieux. news, démos, utils. Ecr. A Laurent Orbant. 10 R. des Cotes d'Auty. 92700 Colombes.

93 N° 10344
Atari ST. (débutant), ch. contact sérieux. (rég. Paris.). Pour éch. news et utils. Contacter Sylvain. Tel.: 48.38.40.22.

95 N° 10468
Ech. pour Atari nbrx. jx. au choix sur ma liste contre une Gameboy. Contacter Laurent. Tel.: 39.91.21.34.

95 N° 10538
Ch. 2 programmeurs pour réaliser jx. 2 graphiste et un musicien. Env. DK pour sélection. (Retour 100%). Vds. Sega Master Systeme. Prix : 500 frs. Contacter Stéphane Gacy. Tel.: 30.38.56.96. Urgent!

VENTE

00 N° 10700
Vds. nbrx. jx. (à petit prix), et envoi rapide. Contacter Mauro Roberto. Av. de la Résistance. 58 4630 Soumagne. (Belgique). Tel.: 041.77.49.99.

06 N° 10326
Vds. Atari ST + écran coul. + souris, joy., West Phaser, pistolet, 1 disc. Prix : 5600 frs. (à déb.). (le tout en t.b.e.). Contacter Séverine. Tel.: (16).93.75.36.06.

07 N° 10454
Vds. 520 ST + (orig.) + jx. + souris + man. + rev. Prix : 2500 frs. Ch. contact sur ST. Contacter Christophe Astier. 10 Hameau de la Plaine. 07210 Chomerac. Tel.: (16).75.65.17.08.

22 N° 10494
Vds. (orig.). (Batman, Night Hunter, Chaos Strike Back, Gunship, R-Type : 100 f. (chaque). + (Cadaver, Maupiti Island, Voyageur D.T.: 150 f. (chaque). Tel.: (16).96.42.60.90.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

22 N° 10497
Vds. (orig.).: (Barbarian (Psy. et Palace), (Wheels of Fire : 200 f. + Fire & Forget etc...). Tel.: (16).96.33.27.08. (apr. 17h.).

26 N° 10490
Vds. Atari 520 STE + souris + mags. + disc. + deux raccords pour joy. (prix à déb.). Contacter Grégory. Tel.: (16).75.85.72.03. (du lundi au vend. apr. 18h.).

38 N° 10452
Vds. VCS 2600 + nbrx. jx.: (D.Dragon, Mario Bros...). + 3 joy. (ss/garant.). Contacter Hervé. Tel.: (16).76.88.03.30. (apr. 19h.).

42 N° 10640
Ech. 520 STF + mon. coul. + jx. contre Amiga 500 + mon. coul. Contacter Franck. Tel.: (16).77.67.09.13. (apr. 19h.).

44 N° 10705
Vds. Utimate Riper pour tous ripper, (sprites, listings, musiques, mettre des vies infinies, mieux créer des démos.). Contacter Alexandre Bourrieau. 21 R. d'Angleterre. 44000 Nantes. Tel.: (16).40.48.03.16.

49 N° 10680
Vds. Atari 1040 STE + joy. + bte. de rangt. + nbrx. jx.: (Speedball 2, Pang, etc..). Prix : 3800 frs. Contacter Nicolas. Tel.: (16).41.51.06.85. ou le: (16).41.67.19.79.

55 N° 10582
Vds. (orig.) sur ST, rech. (Double Daily Horse Racing.). Ecrire à Daniel Schoumacher. Quartier Bayard. BP20. 55430 Belleville S/Meuse. Ou Tel.: (16).29.84.66.21.

68 N° 10479
Vds. 520 STF/DF + mon. SC1425 + D7 + GD liv.. Prix : 3700 frs. (le tout). Contacter Yann. Tel.: (16).89.52.23.70.

75 N° 10357
Vds. 520 STF + nbrx. jx. + joy. + mon. coul. + bte. de rangt. (disquettes). Prix : 2900 frs. (à déb.). Contacter Simon. Tel.: 43.33.31.31.

75 N° 10369
Vds. super jx.: (Golden Axe : 120 f., World Cup, Soccer : 120 f., Batman : 120 f., Ninja Remix : 200 f., Indy Action : 120 f., Starblade: 220 f., Beach Volley: 120 f., Tortues Ninja: 150 f. ou le tout : 1170 frs. Contacter Nicolas. Tel.: 42.52.03.81.

75 N° 10385
Vds. Atari 520 STF + dble. face + 3 joys. + nbrx. jx. + bte. de rangt. + magazines + classeur d'infor. + souris + tapis. Prix : 3000 frs. Contacter Mme. Mequer. Tel.: 40.06.33.95.

75 N° 10439
Vds. Atari 1040 STF (ss/garant. 1/an.). + (orig.) + souris + câbles + journaux Micro. Prix : 2500 frs. (le tout). Contacter Jérémie. Tel.: 43.31.31.49. (apr. 18h.).

75 N° 10548
Vds. 520 STE. (complet) + Freeboot. (garantie, parf. état). + nbrx. jx. et utils. Prix : 3500 frs. Contacter Jack. Tel.: 49.85.13.41. (le soir).

75 N° 10701
Vds. Atari 520 STF/DF + péritel + souris (neuve) + lect. interne + nbrx. jx. + GFA Basic. Prix : 3700 frs. (à déb.). Contacter Etienne. Tel.: 43.42.24.69.

75 N° 10724
Vds. Atari 520 STF + nbrx. jx.: (Speedball 2..). + 3 btes. de rangt. + rallonge joy. (2) + 1 joy. Prix : 2500 frs. (le tout). Contacter Frédéric. Tel.: 43.31.76.92.

76 N° 10533
Vds. jx. sur ST. (orig.). (Tennis Cup, D.Dragon 2: 150 frs. (pièce). Contacter Anthony. Tel.: 35.27.43.37.

76 N° 10584
Vds. Dompubs, démos, musique sur Atari ST. Liste contre un timbre à Christophe Besnard. 37 R. Charles Martin. 76600 Le Havre.

77 N° 10662
Vds. nbrx. news ST.: (Pang, Toyota, Prince of Persia, Robocop 2, Strider 2, Power Monger, Darklands.). (poss. d'éch.). Contacter Florian. Tel.: 60.26.33.30 (apr. 18h30.).

78 N° 10618
Vds. 520 STE + mon. coul. SC 1425 + nbrx. jx. + 2 joy. + bte. de rangt. + souris + liv., rev., utils. (le tout en t.b.e.). Prix : 4500 frs. + vds. jx. Sega: 225 f. Contacter Julien. Tel.: 39.54.01.53.

84 N° 10703
Vds. multiface pour Atari ST + notice (neuf, jamais servi). Prix : 550 frs. (port compris). Ach. jx. pour Megadrive Française. Ecrire à Thierry Achard. Quartier des Faysses. 84560 Menerbes.

91 N° 10450
Vds. jx. (orig.) ST. (Prince of Persia, Off 2, Op. Stealth, Ivanhoe, Shadow of the Beast, P.K.Panza). Prix : 150 frs. Ch. contact Megadrive (sérieux). Tel.: 60.19.28.64.

92 N° 10423
Vds. Atari 1040 STF + péritel + souris + nbrx. jx. + rall. joy. Tel.: 47.56.91.02.

92 N° 10678
Vds. 520 STE. (ss/garantie). + nbrx. orig. + DK (vierges). + man. + souris + rallonges + tapis. Prix : 2600 frs. Contacter Benjamin. Tel.: 43.33.17.30.

92 N° 10698
Vds. Atari 520 STE + nbrx. logs. + bte. de rangt. + joy. + souris. Prix : 4500 frs. (val.: 6000 frs.). Contacter Franck. Tel.: 47.45.22.27.

92 N° 10704
Vds. Atari 520 STE + jx. (orig.): (Off 2, Dragon's Lair, Gazza 2, F19.). + souris + disks. (vierge). + lect. de disc. externe. Prix : 3800 frs. Contacter Mario. Tel.: 47.60.08.62.

93 N° 10336
Vds. jx. (orig.). sur ST.: (Chase HQ., Wild Street, Super Cars, Voyageurs du Temps.). (100 f. pièce). Et Lotus Esprit Turbo Challenge : 150 frs. Contacter Thierry. Tel.: 48.39.05.49.

93 N° 10437
Vds. Atari portfolio (neuf). Prix : 1400 frs. + CPC 464 mono. + jx. + liv. Prix : 1000 frs. Contacter Sylvain. Tel.: 48.02.06.98.

93 N° 10503
Vds. Atari 520 STE + nbrx. jx. + souris + joy. + utils., dessin etc...+ mags., bte. de rangt. Prix : 2500 frs. Contacter Franck. Tel.: 48.30.47.35.

93 N° 10695
Vds. Atari 1040 STF + lec. externe + 1 souris infra-rouge + 1 mon. coul. 1425 Atari + nbrx. jx. (orig.). Prix : 4300 frs. Contacter Claude. Tel.: 48.47.86.39.

94 N° 10320
Vds. Atari 520 STF + mon. coul. SCI 425 + jx. + souris + joy., (t.b.e.). Prix : 3000 frs. (le tout). Contacter Nicolas. Tel.: 48.72.01.63. (apr. 17h.).

94 N° 10337
Vds. 520 STF. (t.b.e.). + souris, 2 joy., news, (Amc, Turtles, Speedball 2.). + livres et mag. de programmation. Prix : 2500 frs. Contacter Rémy. Tel.: 45.69.78.03.

94 N° 10535
1040 STF + nbrx. jx. + 1 souris + tapis + joy. + bte. de rangt. Prix : 3300 frs. Contacter Sébastien. Tel.: 49.60.70.81. (apr. 19h.). (laissez mess.).

95 N° 10307
Vds. ext. mémoire., pour Atari 520 STE. (bas prix). Contacter Sylvain. Tel.: 34.12.01.32.

95 N° 10368
Vds. (orig.) pour ST.: (Sherman M4, North and South, Voyage au Centre de la Terre, D.Dragon.: 100 frs. chaque). Tel.: 34.64.84.06.

95 N° 10396
Vds. Atari 520 STE + man. + nbrx. DK DT News + Freeboot + péritel. Prix : 3000 frs. (t.b.e.). man. + emball. orig. + jx. Panza, Speedball 2, Pang... Contacter Davy. Tel.: 30.38.08.69.

95 N° 10428
Vds. ext. 512K pour Atari 520 STE. Prix : 100 frs. Contacter Sylvain. Tel.: 34.12.01.32.

95 N° 10615
Vds. (orig.). sur ST.: (Explora I, North and South, Voyage au Centre de la Terre, I.Lord.).: 100 frs. (pièce). Contacter Nicolas. Tel.: 34.64.84.06.

95 N° 10730
Vds. 520 STF + mon. coul. + souris + joy. + utils. + news. (Golden Axe, Powermonger, Toyota Celica.). Prix : 3800 frs. (à déb.). Contacter François. Tel.: 39.90.00.16.

NEC

ACHAT

68 N° 10313
Ach. Quintupleur Nec + Joy. + jx. Nec: (Soccer, Tennis, Chase HQ...). Env. liste + tarif à Laurent Guerin. 13 R. de Paris. 68220 Attenschwiller. (joindre n° de tel.).

91 N° 10699
Ach. Nec Pc Engine: 500 frs. environ contre cartch. Nec. + nbrx. news. Contacter Thierry. Tel.: 69.96.08.61.

95 N° 10424
Ach. nbrx. jx. (Shinobi, Ninja Spirit, Pckid ou Japan Warrior. Prix : 200 frs. (max.). Ecrire à Furiga Olivier. Groupe Scolaire "La Butte". 95610 Eragny S/Oise.

CONTACT

13 N° 10683
Ch. contacts sur Nec, poss.: (Pc Kid, Formation Soccer, N.Spirit, etc...). Contacter Sébastien. Tel.: (16).10.53.15.62.

62 N° 10470
Création Club Nec Pc Engine: 200 f./an. + jx. (gratis).: (Shinobi, N.Spirit, Mr.Heli, T.Blade, T.Road, Wonderboy 2.). Contacter David. Tel.: (16).21.75.53.89. (apr. 19h30.).

75 N° 10734
Ech. vds. jx. sur Supergrafx et Coregrafx. (Out Run, Chase HQ 2, Champion Wrestler.). Ch. liv. de Console Jap. Contacter Faysadakhom. Tel.: 42.00.00.76.

91 N° 10499
Nec ch. contacts pour vente, ach., éch. + de nbrx. titres. Vds.: (Gunhed, Darius+, Gomola Speed.). Contacter Stéphane. Tel.: 64.97.94.27.

VENTE

13 N° 10622
Vds. Nec Supergrafx. (garantie 11/ms.) + joypad + câble + jx.: (S.Volley Ball, D.Ninja, Blodia.). Prix : 2000 frs. Contacter Gilles. Tel.: (16).90.92.12.38.

22 N° 10419
Vds. jx. Nec. (entre 50 et 200 f.). (Yaksa, Pckid, Bloodywoolf, Aeroblaster, Space Harrier etc...). Ou éch. contre d'autres. Contacter Nicolas ou Jean-François. Tel.: (16).96.01.72.28.

31 N° 10563
Vds. jx. Nec.: (Galaga 88, F1 Triple Battle, Doramon, R-Type I, S.Star Soldier, etc...). (éch. poss.). Tel.: (16).61.62.02.54.

34 N° 10448
Vds. jx. sur Carte Laser, vds. jx. pour Megadrive et Gameboy. Contacter Damien. Tel.: (16).67.50.64.20.

35 N° 10746
Vds. jx. sur Nec Pc Engine. (Veigues, Rastan, Saga 2, W.Ring.: 200 f. (chaque). Tel.: (16).99.45.42.40. (le soir).

44 N° 10597
Vds. Coregrafx + jx.: (N.Spirit, Formation Soccer, A. in Wonderland etc...). (t.b.e.). Prix : 2100 frs. Contacter Frédéric. Tel.: (16).40.40.59.72. (entre 19h./20h.).

75 N° 10380
Vds. Supergrafx, (t.b.e.). + nbrx. jx. + 2 man. + dbleur. (val.: 11900 frs.). Vendu : 4500 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 43.07.77.58. (apr. 18h.).

75 N° 10400
Vds. jx. Nec: (Dragon Spirit: 195 f., Down Load: 275 f., Barumba: 245 f..). Rech. aussi : (Super Volley Ball, Triple Battle F1, Heavy Unit, Pc Kid.). Prix : max.: 200 frs. (ou éch.). Tel.: 45.85.20.85.

75 N° 10513
Vds. GT Turbo Nec + jx. (état neuf), + Nintendo 8bits + jx. + 2 joy. (prix à déb.). Ach. jx. sur Famicom, vds. jx. sur Sega 16bits + jx. Nec. + jx. Neo Geo. Contacter Adel. Tel.: 42.52.44.96.

75 N° 10515
Vds. jx. Nec: (Barumba, Neutopia, Paranoïa, Tales of Monster Path.: 250 f. (pièce) ou 930 f. (le tout). Contacter Alexandre. Tel.: 40.19.07.75.

75 N° 10629
Vds. PC Engine + 2 joypads, XE1PRO, + jx. Prix : 2000 frs. Contacter David. Tel.46.33.07.79.

75 N° 10675
Vds. Coregrafx + jx.: (Formation Soccer, D.Spirit, S.Star Soldier, Batman, etc...). (ss/garant. 6/ms.). Prix : 1600 frs. Contacter Cédric. Tel.: 42.24.83.79. (apr. 19h.).

75 N° 10749
Vds 100 jx. + 1 Pc Engine + 1 CD ROM + Super Grafx + le tout pour pas cher!! Contacter Alex au 47.97.67.99.

77 N° 10286
Vds. Console Supergrafx. (ss/garant. 7/ms.). + jx. Prix : 3200 frs. Contacter Olivier. Tel.: 60.06.05.14.

78 N° 10614
Vds. sur Pc Engine: jx.: (D.Spirit, Knight Rider, Rock On, N.Spirit, World Court Tennis.). Prix : 250 f. (pièce). Tel.: 34.77.02.31.

89 N° 10426
Vds. Console Nec + jx. + doubleur + man. XE1PC + adapt. Nec ou Sega, mon. Amstrad. (t.b.e.). Contacter Julien. Tel.: (16).86.62.27.39.

92 N° 10338
Vds. CD ROM NEC + 2 jx. Prix : 2800 frs. Adapt. CD/SG.: 375 frs. Gameboy + jx.: 1245 frs. (matériel garantie). Contacter Fabrice. Tel.: 47.50.62.33.

92 N° 10398
Vds. Nec Coregrafx + 4 jx.: (Barumba, F1 Circus, Op. Wolf, Batman.). Prix : 650 frs. (le tout). (ach. en dec./90.). Contacter Laurent. Tel.: 47.35.89.69.

92 N° 10727
Vds. PC Engine + 2 man. + doubleur + ralentisseur + jx.: (Altered Beast, Ordyne, Mr Heli, Legendary Axe, Pc Kidd, Cyber Combat.). Prix : 2900 frs. Tel.: 45.58.02.62.

93 N° 10347
Vds. jx. Nec.: (P-47, Kung-Fu, etc...). Prix : 250 frs. (l'un). Contacter Guiguen Zacharie. Tel.: 48.59.72.34. (répondeur).

93 N° 10374
Vds. Adaptateur Amstrad Nec/Megadrive : 150 f. + revues USA, Gamepro, D. Spirit sur Nec : 150 f., Carte Shoot A. : 100 f. Contacter Frédéric. Tel.: 48.21.17.49.

93 N° 10590
Vds. Console Nec + jx. Prix : 1000 frs. Tel.: 43.51.10.58.

93 N° 10681
Vds. Nec Pc Engine + man. + correcteur de coul. + jx.: (Shinobi, Download, Tiger Road, N.Warrior). Prix : 1500 frs. (val.: 2500 frs.). (à déb.). Contacter Cédric. Tel.: 43.00.83.69.

94 N° 10348
Vds., éch., (ss/caution), jx. sur Nec 1/2 CD. Réponse contre 1 tbre. Club Nec Sud. 32 Cité Verte Colline. 34170 Castelnau le Lez.

94 N° 10461
Vds. Nec Coregrafx + 2 man. + 1 jx.: (Barumba). Prix : 1100 frs. Contacter Charly. Tel.: 45.99.39.95.

94 N° 10559
Vds. CD ROM + Nec Pc Engine + Transfo 1,5 A + XE1 Pro + 2 man. + 8 cartes. Prix :6200 frs. (le tout) ou éch. contre Nec Turbo GT.: 4500 frs. Contacter Lacsana. Tel.: 45.94.18.83.

94 N° 10723
Vds. CD-ROM2 Nec + lasers. (Darius, Red Alert, Monster Lair.). Prix : 2850 frs. Vds. Nec 1 + Heavy Unit + Vigilante. Prix : 950 frs. Contacter David. Tel.: 48.90.46.63.

95 N° 10365
Vds. Coregrafx, (ach. en nov.). + 2 jx.: (Space Harrier, Chase HQ.). (val.: 1800 frs.). Vendu : 1200 frs. Contacter Olivier. Tel.: 39.47.79.57. (apr. 18h.).

95 N° 10411
Vds. PC Engine + nbrx. jx.: (Gunhead, Tiger Heli, Shinobi, Triple Battle F1...). (val.: 4200 frs.). Vendu : 2500 frs. Contacter Cédric. Tel.: 39.61.08.58. Urgent!

95 N° 10549
Vds. Nec Coregrafx + jx.: Prix : 2000 frs., ch. Amiga 500 + 1 mega. Contacter Stéphane Berge. Tel.: 30.40.17.29.

NINTENDO

ACHAT

49 N° 10531
Ach. tout matériel Nintendo (a petit prix). (Console, joy., Power Glove, etc...). jx. récents entre 100 et 130 f. (suivant titre). Contacter Nicolas. Tel.: (16).41.65.54.87.

75 N° 10405
Ach. Gameboy. (prix à déb.). Contacter Jean-Baptiste. Tel.: 45.75.04.59.

92 N° 10342
Nintendo. Ach. cartches. USA ou autre ne fonctionnant pas sur la Console Française. Prix : 200 frs. (pièce). Contacter Claude. Tel.: 46.60.36.43. (apr. 18h.).

CONTACT

60 N° 10511
Ech. Console Nec, Console Gameboy et Console Nintendo, le tout avec jx. et manette en (t.b.e.). Contre Atari 520 STF/DF + jx. Tel.: (16).44.76.08.74.

73 N° 10600
Ech. sur Gameboy. (Burai Fighter contre un autre, nouveau de préf.). Rech. contacts. Jérôme Tissot. 170 R. du Micuchet St.Etienne de Cuines. 73000. Tel.: (16).79.56.33.44.

92 N° 10532
Game-Lynx, propose de nbrx. contacts sur Gameboy. (déjà 30 membres). Et son bulletin du club contre 5 tbres. Ecrire pour + de rens. Game-Lynx. F. Antonmattei. 182 R. des Rabats. 92160 Antony.

VENTE

27 N° 10667
Vds. Console Nintendo avec man. + jx.: (Mario 2, Goonies 2, Kung-Fu, Exiterbike). (val.: 2040 frs.). Vendu : 1000 frs. (t.b.e.). Contacter Guillaume. Tel.: (16).32.42.79.67.

31 N° 10485
Vds. nbrx. jx. sur Nes. (entre 150 et 200 frs.). (Zelda 2, Metroid, Kid Icarus, Macbrider, Rush'n'Attack.). + Nes Advantage, joy. Contacter Fabrice. Tel.: (16).61.57.91.60. (HR.).

47 N° 10649
Vds. Gameboy + (Tetris, Tennis, Super Mario: 600 f. + Port.). Ecrire à Laurent Lefebvre. 22 R. Roques. 47000 Agen.

57 N° 10737
Vds. Nintendo. Prix : 4400 frs. (à déb.). Tel.: (16).87.74.26.56. (apr. 18h.).

62 N° 10510
Vds. ou éch. jx. sur Gameboy.: (Buraï Fighter, Bad'n'Rad (Skate), Spiderman, Final Kanjasm..). (les jx. varient entre 120 et 160 f.). Tel.: (16).21.09.62.85.

62 N° 10530
Vds. jx. Nintendo: (Soccer, Kateordie, Doney Kong classic, Doney Kong 3.). Prix : 700 frs. Contacter Rémi. Tel.: (16).21.65.66.62. (apr. 17h.).

64 N° 10579
Vds. nbrx. jx. Nintendo.: (D.Dragon 2, Simon's Quest etc...). Prix de 250 à 350 frs. (parfait état). Contacter Pascal. Tel.: (16).59.62.71.80. (le soir).

67 N° 10294
Vds. Gameboy + jx.: (Tetris, Tortues Ninja, Ghostbusters 2). (ss/garant., emball. d'origine). Contacter Raphaël. Tel.: (16).88.74.92.87. (apr. 18h.).

69 N° 10599
Vds. Console Nintendo + nbrx. jx. Prix : 2500 frs. (le tout). Contacter Antoine. Tel.: (16).78.50.36.30. (apr. 17h30.).

69 N° 10616
Vds. jx. Nintendo, (neuf). (World Wresling, Zelda 2, TMHT, D.Dragon 2, Goonies 2, Track'n'Field 2.). Prix : 200 f. (pièce). Tel.: (16).78.58.72.41.

69 N° 10626
Vds. Nintendo + 2 man. + pistolet + jx. (t.b.e. avec garantie 4/ms.). Prix à déb. Contacter Philippe. Tel.: (16).78.80.23.41.

73 N° 10520
Vds. Gameboy + jx.: (Spiderman, D.Dragon, Golf, S.Mario Land, Tetris.). (val.: 1470 frs.). Vendu : 1000 frs. (le tout). Contacter Vincent. Tel.: 79.32.69.26. (apr. 17h30.).

75 N° 10406
Vds. Console Nes + 2 man. + 3 jx.: (Kung-Fu, Super Mario, Duck-Unt). (le tout en t.b.e.). Prix : 680 frs. Contacter Samuel. Tel.: 45.85.86.03. (apr. 18h.). Urgent!

75 N° 10506
Vds. Panza sur Gameboy et man. Speedking : 90 f. Ach. GP Monaco: 250 f. sur Megadrive. et Ghouls'n'Ghost: 250 f. Contacter Joel Smith. Tel.: 45.85.70.53.

75 N° 10524
Vds. nbrx. jx.: 250 f. (Kid Icarus, Ghosts'n'Goblins, Robo Warriors, Rush'n'Attack et Top Gun). (b.e.). Et sur Gameboy: (Paperboy).: 175 f. Contacter Sébastien. Tel.: 43.57.60.07. (apr. 18h.).

75 N° 10552
Vds. Joystick Nes Advantage pour Nintendo. Prix : 250 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 45.55.05.75.

75 N° 10591
Vds. Nintendo + jx.: (Zelda 1&2, Gradius, Liveforce.). + Mannes Adventage + tapis + 2 man. (val.: 6100 frs.). Vendu : 3050 frs. Contacter Kevin. Tel.: 42.22.92.05. ou le.: 43.21.23.93. (le week end. apr. 20h.).

75 N° 10707
Vds. Console Nintendo de base + man. Nes Advantage + jx. Prix : 2700 frs. Contacter Sacha. Tel.: 40.05.96.94. ou le. 43.55.52.08.

75 N° 10748
Vends Super Famicom neuve + 7 jeux. Prix : 5500F. Contacter Jérôme au 48.62.54.54. (heures de bureau)

77 N° 10343
Vds. jx. Nintendo. (Duck Hunt : 150 frs.). + pistolet : 150 frs. et Mega Man : 250 frs. Contacter Benoit. Tel.: 64.41.84.82.

77 N° 10410
Vds. jx. Nintendo,: (Métal Gear, Rygar, Solomon's Key, Castelvania.). Prix : 200 frs. (le jeu, à déb.). Tel.: 64.04.91.78. (le week end. apr. 19h.).

78 N° 10283
Vds. Console Nintendo. (bon état). + 2 man. + Pistolet + jx.: (D.Dragon 2, Zelda 2, Robocop, Super Mario 2...). (val.: 3600 frs.). Vendu : 2300 frs. Contacter Bruno. Tel.: 30.57.28.11.

78 N° 10507
Vds. Gameboy + jx.: (D.Dragon, Castlevania...). Prix : 1800 frs. + casque ou éch. contre Console Nintendo + jx. ou contre Megadrive + 3 à 4 jx. et ou Nec Supergrafx + 4 jx. Tel.: 30.21.81.65.

78 N° 10570
Vds. nbrx. jx. Nintendo.: (S.Mario Bros: 150 f., Airwolf: 180 f., Castlevania: 190 f., Volleyball: 150 f., joy. Nintendo "pro" avec Turbo: 75 f. Ecrire à Christophe Carel. Ch. Beauchet. 78490 Galluis.

78 N° 10672
Vds. Console Nes (nov./90).: 500 frs. + jx.: 250 f. (l'un).: (Link, Faxanadu, Simon Quest). + Gameboy + jx. Prix : 1390 frs. (le tout). Contacter Emmanuel. Tel.: 39.74.71.91.

83 N° 10537
Vds. Console Gameboy + (Solarstriker, D.Dragon, S.Mario Land, Gargoyle's Quest, Qix.). + bousse pour rangt. (ach. en nov./90.). Contacter David. Tel.: (16).94.90.40.00. (a partir de 18h.).

91 N° 10377
Vds. Console Nintendo + 5 jx.: (Metroïd, Track & Field 2...). (val.: 3000 frs.). Vendu : 1800 frs. Tel.: 64.95.86.84. (apr. 18h.).

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

91 N° 10382
Vds. Console Nintendo + pistolet + Duck Hunt. (9/ms. de garant.). + (Mario 1&2, Zelda 2, D.Dragon 2, Tortue Ninja.). (val.: 2590 frs.). Vendu : 1700 frs. Tel.: 69.07.73.00. (apr. 17h.).

92 N° 10291
Vds. Nintendo + nbrx. jx. + Nes Advantage + Pistolet. (val.: 6550 frs.). Vendu : 4200 frs. (à déb.). Contacter Christophe. Tel.: 47.72.95.34.

92 N° 10352
Vds. Console Nintendo + 2 man. + 3 jx.: (Top Gun, Rad Racer et Robocop.). (val.: 1845 frs.). Vendu : 1000 frs. (t.b.e.). Contacter Morgan. Tel.: 42.42.52.12. (apr. 19h.).

92 N° 10360
Vds. Console Gameboy. (Tetris, Qix, Tennis, Golf.). (emball. d'orig. acb. 12/90.). (val.: 1150 frs.). Vendu : 700 frs. Contacter Pascal. Tel.: 45.34.17.33.

93 N° 10340
Vds. Console Nintendo + 2 man. + 1 man. Advantage + 1 man. max. + 1 pistolet + robot + jx.: (Tortues Ninja, Castelvania, Ice Hockey, Métal Gear, Zelda I&II...). Prix : 3000 frs. Contacter Loris. Tel.: 48.66.99.93.

93 N° 10477
Vds. Nintendo + Nes Mas + Nes Advantage + Zapper + Robot + nbrx. jx. (Zelda 1&2, Tortues Ninja, Mario 1&2, Castlevania...). Prix : 3000 frs. Contacter Loris. Tel.: 48.66.99.93.

93 N° 10694
Vds. Superfamicom + 6 jx. Prix : 5500 frs. Contacter Claude. Tel.: 48.47.86.39.

94 N° 10297
Vds. Gameboy + jx.: (D.Dragon, Super Mario Land, Tennis...). Vds. aussi Gamegear + 1 jx.: 120 frs. + jx. Sega : 150 frs. l'un. Contacter Ismail. Tel.: 45.94.34.00.

94 N° 10492
Vds. Gameboy + jx. Prix : 920 frs. Cb. contact sur Megadrive (Française ou Japonaise). (rég. Paris si poss.). Contacter Freddy. Tel.: 48.77.04.91.

95 N° 10617
Vds. Nintendo 8bits + jx.: (Zelda 2, D.Dragon 2, TMHT, Mario I&2, Punch Out, Blades of Steel, etc...). + 2 man. (val.: 4190 frs.). Vendu : 1900 frs. Contacter Yann. Tel.: 34.68.86.83.

SEGA

ACHAT

12 N° 10710
Acb. jx. Megadrive, Arcade Powerstick. Cb. contacts (dans l'Aveyron si poss.). (Pas sérieux s'abst.), cb. utils. sur TO8 (DK). Contacter David. Tel.: (16).65.67.32.56.

42 N° 10561
Acb., vds. ou éch. pour Megadrive Française ou Japonaise. Cartcb. de jx. Contacter Philippe. Tel.: (16).77.37.95.81. (apr. 19h.).

62 N° 10438
Cb. jx. pour Megadrive Française ou Japonaise. (Sword of Vermillion Française, Strider, Batman, Mickey, Battle Squadron, Shadow Dancer, T.Force 3, Rambo 3.). Contacter Alain. Tel.: (16).21.53.44.58. (apr. 18h.).

75 N° 10550
Cb. GP Monaco sur Megadrive. Contacter Damien. Tel.: 47.53.08.21. Urgent!

93 N° 10445
Acb. Megadrive + jx. Contacter Christophe. Tel.: 48.58.61.93.

CONTACT

01 N° 10659
Ecb. jx. et utils. sur Amiga 500. Contre jx. sur Megadrive ou Carte Telep. Contacter Serge. Tel.: (16).74.25.33.46. (apr. 19h.).

33 N° 10384
Ecb. jx. Megadrive Française. (Altered Beast, contre Gradius 3 ou Batman, Super GP. de Monaco, DJ.Boy, The Strider.). Tel.: (16).56.25.89.08.

44 N° 10512
Ech. Atari STE contre Megadrive + jx. sur Nes et Megadrive, acb. Famicom + 1 jx. Prix : 2000 frs. Contacter David. Tel.: (16).40.69.68.50.

47 N° 10712
Ech. jx. Sega (Vigilante), contre (Fire & Forget 2), ou éch. (Chase HQ., ou Kung Fu Kid, contre Alex Kid ou Shooting Gallery, contre Wonderboy.). Contacter Nicolas. Tel.: (16).53.68.02.14.

75 N° 10316
Ech. sur Sega-Mega, jx.: (Shinobi, Gp. Monaco, Populous, Thunderblade, Thunderforce, Basket, Mystic Defender...). Contacter Claude. Tel.: 43.63.04.79.

75 N° 10415
Ech. jx. sur Megadrive Française: (GP Monaco, Thunderblade, Eswat, Shinobi, Populous, T.Force, Mystic Defender, Baskett Ball, Zoom.). Tel.: 43.63.04.79. (uniqt. Paris/Banlieue).

75 N° 10451
Ech. Megadrive + 2 joy. + jx. Française (neuve) contre Gameboy + jx. + sac transport ou Gamegear + 2 jx. Ou vds. Megadrive tel quelle pour 1800 frs. Contacter Olivier. Tel.: 42.24.10.93. (ttes. heures).

92 N° 10397
Game Over, le mag. des Consoles est dispo. (6/10 f. en timbres). François Drougard. 4 R. du Tintoret. 92600 Asnières.

92 N° 10588
Rech. contacts pour éch. jx. sur Megadrive, acb. jx. sur Megadrive. Prix : 100 frs. Contacter Hervé. Tel.: 46.05.83.05. (de 19h./20h.).

94 N° 10572
Cb. contact sur Megadrive, poss. nbrx. jx. Contacter Roland. Tel.: 43.76.20.77. (apr. 18h.).

95 N° 10560
Ech. Console Sega avec 2 man. + 1 jx. (Alex Kid I.). Contre Console Nintendo + 1 jx. et 2 man. Contacter Pascal. Tel.: 34.64.31.69. (apr. 17h.).

95 N° 10612
Ech., vds. et acb. jx. sur Megadrive Japonaise/Française. Poss.: (Dynamite Duck, Eswat...). Contacter Xavier. Tel.: 39.91.20.83.

VENTE

06 N° 10729
Vds. jx. Sega 8bits.: 200 f. (l'unité). (Ultima 4, Powerstrike, Golden Axe, Thunderblade, Aztec, Advanture, Dynamite.). Tel.: (16).93.80.48.77.

13 N° 10641
Vds. Console Sega + pistolet + jx. + 2 man. + (Shinobi, Alex le Kid, Wonderboy 3, Rampage, Thunderblade, Hang-On, Kung-Fu Kid, Zillion 1&2. Prix : 1800 frs. (le tout). Contacter Grégory. Tel.: (16).90.92.09.15.

14 N° 10502
Vds. Megadrive Française + 2 jx. (G.Ghost, Golden Axe). (val.: 2708 f.). Vendu : 2000 f. (ss/garant. + fact. Nov. tbe.). (en lot ou séparément. Tel.: (16).31.64.13.74.

16 N° 10460
Vds. Console Sega + 2 joy. + rev. + jx.: (Hang-On, Golvellius, Kenseiden, Shinobi, Altered Beast, Super Tennis). (val.: 2400 frs.). Vendu : 1300 frs. Tel.: 45.84.08.17.

17 N° 10682
Vds. jx. Sega 8bits: 200 f. (l'unité), (Choplifter, Ultima 4, Out Run, Y'S, Shinobi, A.Kid 2&3, etc...). Contacter Stéphane. Tel.: (16).46.74.44.19.

26 N° 10594
Vds. Sega 8bits + 2 man. + jx.: (Out Run, C.Games, Alex Kid IV.). (val.: 2044 frs.). Vendu : 1300 frs. Contacter Roméo. Tel.: (16).75.03.11.77.

28 N° 10285
Vds. Sega Master + 2 man. Turbo reglabe + nbrx. jx.: (Rastan, Zillion 2, Op.Wolf, Phantasy Star, Miracle Warrior, Black Belt...). (t.b.e.). Prix : 2000 frs. Tel.: (16).37.36.98.14.

29 N° 10577
Vds. jx. sur Sega 8bits. (Altered Beast.). Prix : 200 frs. Contacter Marc. Tel.: (16).98.29.03.27.

31 N° 10595
Vds. jx. (Strider). Sur Megadrive Japonaise. Prix : 350 frs. Contacter Axel. Tel.: (16).61.24.45.39.

33 N° 10611
Vds. Console Sega + nbrx. jx.: (Thunderblade, Ghostbusters, Prowrestling etc...). Contacter Delphine. Tel.: (16).56.79.06.33.

33 N° 10689
Vds. cartcb. Megadrive. (200 f. par unité, ou 1400 frs. le tout). Vds. Coregrafx + man. + 2 jx.: 700 frs. Contacter Cédric. Tel.: (16).56.44.35.04.

37 N° 10736
Vds. jx. Sega 16bits et Nintendo. (prix à déb.). Contacter Richard. Tel.: (16).47.54.50.65. (apr. 19h.).

44 N° 10598
Vds. Sega 8bits + 3 man. + jx.: (Golden Axe, Shinobi, Wonder 3, Thunder, Rastan.). Prix : 2300 frs. Ou éch. contre Amiga. Contacter Rodolphe. Tel.: (16).40.86.81.62.

46 N° 10697
Vds. jx. sur Megadrive. (Budokan). (jamais servie). Contacter Florent. Tel.: (16).65.32.54.71. (du vend. soir au lun. 14h.).

51 N° 10303
Ech. Console Lynx + 4 cartcb. + Orgue elect. stéréo Fujitone 3. (val.: 3400 frs.), contre CD Rom Nec ou disque dur pour A500 ou Neo Geo. Contacter Freddy. Tel.: (16).26.82.27.21.

51 N° 10541
Vds. Console Sega + 2 man. + pistolet + lunettes 3D + jx. (val.: 4000 frs.). Vendu : 2000 frs. Contacter André. Tel.: (16).26.55.28.84.

54 N° 10469
Vds. Megadrive : 900 frs. + jx.: 220 frs. (pièce). (G.Axe, Strider, A.Kid, Hellfire, Ghostbusters, S.Shinobi...). Contacter Thierry. Tel.: (16).83.41.40.62. (apr. 13h./21h.).

54 N° 10715
Vds. nbrx. jx. Megadrive: (Golf, Batman, Battle Squadron, Budokan, Populous, Sword of Vermillion.). Prix : 200 frs. (pièce). Tel.: (16).83.40.07.44.

56 N° 10475
Ech. jx. Megadrive. (Strider, Eswat, Curse, T.Force 3, Ghouls & Ghosts, The Revenge of Shinobi...). Contacter Philippe. Tel.: (16).97.55.48.15.

59 N° 10625
Vds. jx. sur Megadrive Française. (Budokan: 250 f. et Sword of Sodan: 100 f. Contacter Grégory. Tel.: (16).20.26.12.05. (avant 17h.).

59 N° 10661
Vds. K7 Megadrive: (Tatsujin: 150 f., Eswat: 280 f., Rainbow Island: 300 f., Rambo 3: 230 f.). Contacter Didier. Tel.: (16).20.55.10.12. (apr. 18h.).

65 N° 10601
Vds. jx. Megadrive Française: (S.Monaco GP., Ghouls'n'Ghosts: 250 f. (pièce). Ou éch. contre (J.Madder Football, Eswat.). Contacter Christian. Tel.: (16).62.36.42.77. (du vend. au dim.).

67 N° 10465
Vds. jx. sur Megadrive. (Moonwalker, Monaco, Mickey, Thunder.3, Forgotten Worlds, Alex Kid, Golden Axe, Last Battle, Ghoust&Ghost, Battle Squadron, Atomic...). Contacter Loran. Tel.: (16).88.86.71.12.

69 N° 10387
Vds. Megadrive + Arcade Powerstick + 2 man. + nbrx. jx. (Strider, Super Shinobi, Golden Axe, Batman...). (val.: 7200 frs.). Vendu : 3800 frs. Tel.: (16).78.54.27.46.

70 N° 10311
Vds. Sega Master System (ss/emball., acb. le 20/10/90.). Avec 4 jx.: (Galaxy Force, Casino Games etc...). (val.: 1900 frs.). Vendu : 1500 frs. (si poss. region Gray 70100.). Contacter Jean-Marc. Tel.: (16).84.65.29.89.

71 N° 10653
Vds. jx. sur Megadrive (entre 200 à 300 f.). (Golden Axe, Dynamite Duke, Eswat, Ghostbusters, Ghouls'n'Ghost, Forgotten Worlds, Basket, Alex Kid.). Contacter Fabien. Tel.: (16).50.21.37.51.

72 N° 10408
Vds. Console Megadrive + nbrx. jx. + CD ROM + Arcade Powerstick. (corresp. Japonais, news ttes. les semaines). Prix : 2300 frs. (le tout). Contacter Sebastien. Tel.: 30.74.49.58. (apr. 22 h.).

75 N° 10358
Vds. jx. Megadrive, (news). Contacter Simon. Tel.: 43.33.31.31. (sur Paris uniqt.).

75 N° 10359
Vds. Sega + 13D + pistolet + nbrx. jx. + 2 control stick. (val.: 5600 frs.). Vendu : 2200 frs. Contacter Grégory. Tel.: 47.88.93.43. (a partir de 18h.).

75 N° 10401
Vds. Megadrive + 8 jx.: (Battle Squadron, Shinobi, Thunderforce 3, Monaco GP...). Prix : 2900 frs. Vds. Lynx + 3 jx.: (Gauntlet, Blue Lighting.). Prix : 1000 frs. Contacter Willy. Tel.: 45.88.05.77.

75 N° 10404
Vds. Console Sega 8bits + 3 jx.: (Enduro Racer, Wonderboy 3, Vigilante). (ss/emball. d'orig. + excell. état). (achat en Juin/90.). Tel.: 42.85.37.34.

75 N° 10417
Vds. Console Megadrive + jx.: (Golden Axe, Magical, Moonwalker, Ghouls'n'Ghosts). + 2 man. Prix : 1800 frs. Ou éch. contre autre Console. Contacter Geoffroy. Tel.: 48.88.06.02.

75 N° 10420
Vds. Megadrive + adapt. + jx.: (Ghostbusters, W.Soccer, M.Mousse, S.Shinobi, Tatsujin). Prix : 2600 frs. (val.: 3600 frs.). Ech. contre 520 STE ou Amiga 500. Contacter Christophe. Tel.: 47.00.49.64.

75 N° 10421
Vds. jx. Megadrive. (Mickey, Striders, F.Worlds, T.Force 3, Alex, G.Ghost.). (état neuf). (val.: 2400 frs.). Vendu : 1600 frs. (vente séparément). Contacter Vladimir. Tel.: 42.77.52.61.

75 N° 10501
Vds. Sega 8bits + 2 jx.: 700 f. ou vds. Sega + nbrx. jx.: 2200 f. (val.: 3600 f.). Ou vds. jx. uniqt. Contacter Limond. Tel.: 43.22.89.60.

75 N° 10518
Vds. Megadrive + jx. + Supergrafx + 2 jx. + mon. Philips 8832. Prix : 5000 frs. (le tout). Ou éch. contre Neo Geo avec 2 jx. Contacter Harry. Tel.: 45.85.98.27.

75 N° 10542
Vds. Sega Megadrive Japonaise + 5 jx. + 2 man. (garantie). (val.: 3000 frs.). Vendu : 2000 frs. Tel.: 46.22.11.46.

75 N° 10671
Vds. Sega + 3 man. + 1 jx.: 300 frs. et autres : 150 f. (l'un). (M.Warriors, Out Run, Baseball, Spellcaster, Psycho Fox, R-Type etc...). Prix : 1700 frs. (le tout). Contacter Christian. Tel.: 45.20.65.83.

75 N° 10733
Vds. Sega 8bits + 2 jx. + pistolet + 8 jx.: (Wonderboy 3, Shinobi, C.Games, D.Dragon, Pro Wresling...). Tel.: 43.40.90.45. (ts.ls.jrs. de 9h. à 20h.).

76 N° 10484
Vds. Sega 8bits + 2 man. + jx.: (Hang-On, Safari Hunt, Escargot, Wonderboy 3, California Games, B.Ball, Nightmare, S.Tennis, Pro Wersling, Pingouinland). Prix : 1500 frs. Contacter Yann. Tel.: 35.73.57.09.

77 N° 10288
Vds. Console Sega + 2 jx. Prix : 600 frs. Contacter Amaury. Tel.: 64.30.51.66.

77 N° 10317
Vds. Console Sega, (état neuf, ss/garant. 8/ms.). + jx.: (World GP., Fantazy Zone, Ghostbouse, Hang-On...). + 2 man. Prix : 900 frs. (à déb.). Tel.: 64.07.23.71. (apr. 18h. sf. mercredi.).

77 N° 10345
Vds. Console Sega 8bits (neuve). + 2 man. + Alex Kidd 2: 550 frs. Vds. jx. Sega.: (Choplifter, Aztec Advanture: 150 frs. (l'un). Acb. jx. Megadrive - 250 frs. Tel.: 60.68.59.05. (apr. 18h.).

77 N° 10660
Vds. Sega 8bits + man. + jx.: (T.Ace, R-Type, Shinobi, Rastan, Ultima IV.). (t.b.e.). Prix : 3000 frs. Contacter Fabien Chaussy. 7 R. des Pre. St. Pierre les Nemours. 77140. Tel.: 64.29.11.92.

78 N° 10429
Vds. Console Sega 8bits + 2 man. + 1 jx. Prix : 700 frs. Contacter Mendes. Tel.: 30.56.38.02. (apr. 18h.).

78 N° 10648
Vds. Sega Megadrive Française + 2 man. + adapt. jx. Jap. + jx.: (Strider, Panza King Panza, Mickey Mouse, John Madden Football etc...). (dec./90.). (val.: 5300 frs.). Vendu : 3300 frs. Tel.: 30.62.90.75. (apr. 19h.).

78 N° 10679
Vds. Megadrive Japonaise, (acb. en oct./90.). + 2 man. (Fatman, Golden Axe, Ghostbusters, Mystic Defender, etc..). (t.b.e.). Prix : 1900 frs. Contacter François. Tel.: 39.58.55.25.

78 N° 10728
Vds. (Shinobi sur Sega 8bits). (prix à déb.). (t.b.e.). Contacter Benjamin. Tel.: 39.51.87.01.

80 N° 10619
Vds. (Genesis, pouvant acc. carte Jap.). + jx.: (G.G., S.Shinobi, Strider, Basket, Altered). + Joypad. (val.: 4000 frs.). Vendu : 3000 frs. (t.b.e., ss/garantie). Contacter Patrick. Tel.: (16).22.37.08.33.

82 N° 10583
Vds. Console Sega, + jx.: (World Games, Galaxy Force etc...). Prix : 1500 frs. Contacter Célin. Tel.: (16).63.02.21.08. (week-end.).

84 N° 10576
Vds. Console Sega 8bits + 2 man. + jx.: (D.Dragon, Rastan, Altered Beast, T.Blade, Hang-On.). (t.b.e.). Prix : 1450 frs. Contacter Lionel. Tel.: (16).90.51.52.31. (de 18h. à 21h30.).

87 N° 10476
Vds. Sega 8bits avec ou sans jx. (Italy 90, Golden Axe, Tennis Ace...). + Control Stick. (Prix à déb.). Tel.: (16).55.03.87.17.

91 N° 10354
Vds. Console Sega, + jx.: (Hang-On, Altered B., Op.Wolf, Miracle Warriors, Golden Axe...). (t.b.e.). Contacter Stéphane. Tel.: 69.42.09.25. (apr. 18h.).

91 N° 10355
Megadrive (version Japonaise), avec 2 man. et jx.: (Golden Axe, Moonwalker, Budokan, Mickey Moose...). (poss. de vente séparée). Contacter Djamel. Tel.: 60.11.53.93.

91 N° 10372
Vds. Sega 8bits + 2 man. + 1 super joy.: Fast Fire Turbo + 1 jeu : World Cup Soccer. Prix : 640 frs. (val.: 900 frs.). Contacter Frédéric. Tel.: 60.12.34.90.

NOUVEAU - P.A. GRATUITES

Les P.A. sont gratuites jusqu'au 31 Mars 1991. Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires. (joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ AMSTRAD ❑ ATARI ❑ AUTRES ❑ NEC ❑ NINTENDO ❑ SEGA

14

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

91 N° 10409
Vds. Sega 8bits + 2 man. + 1 super man. du type arcade + 1 jx. (World Cup Soccer). Prix : 600 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 60.12.34.90.

91 N° 10722
Vds. Sega 8bits + jx. + lunette 3D + Light Phaser + man. (état neuf). Prix : 900 frs. (val.: 2700 frs.). Contacter Yann. Tel.: 69.24.91.06.

91 N° 10742
Vds. jx. 16bits: 200 f. à 300 f.: (Truxton, Exwat, Monaco, Forgoten World, Space Harrier 2,..). Contacter Patrice. Tel.: 60.11.33.07.

92 N° 10293
Vds. Console Sega + cordon péritel + 2 man. + 2 jx.: (Tennis Ace, Action Fighter). Prix : 600 frs. (poss. de vte. de jx. séparément). Contacter Stéphane. Tel.: 45.58.16.74.

92 N° 10335
Vds. Megadrive Française + Altered Beast + man. PRO-2. Prix : 1400 frs. Ou éch. contre Megadrive Japonaise. Contacter Stéphane. Tel.: 47.94.58.84.

92 N° 10373
Vds. (Alex Kidd sur Megadrive : 150 frs.). Contacter Frédéric. Tel.: 47.36.10.11.

92 N° 10399
Vds. Sega Megadrive Japonaise + 2 joy. + 2 jx.: (Golden Axe, XDR.). (le tout t.b.e.). Prix : 1400 frs. Contacter Philippe. Tel.: 47.02.85.40.

92 N° 10407
Vds. Sega Megadrive + 3 jx. + 2 man. (dont une XE1-PRO). Prix : 1800 frs. Contacter Jean-Michel. Tel.: 46.64.55.14.

92 N° 10555
Vds. Sega 8bits + 8 jx. + Light Phaser + Hang-On. (parfait état ss/emball., très peu servie). Prix : 2000 frs. Contacter Olivier. Tel.: 47.02.11.36.

92 N° 10673
Vds. Console Sega 8bits + 2 man. + jx.: (Pro Wresling, Psycho Fox, Rampage etc..). Prix : 500 frs. Contacter Emmanuel. Tel.: 45.07.19.92.

93 N° 10388
Vds. Sega 16bits + jx. (Golden Axe, Super Shinobi, Shadow of Dancer, Truxton, etc...). (ss/garant. 8/ms.). avec 2 man. Prix : 3700 frs. (à déb.). Contacter Slimane. Tel.: 42.43.51.36.

93 N° 10403
Vds. Megadrive Française (dec./90). Prix : 1250 frs. Ou éch. contre TV coul. (portable 40 cm Sony). Grundid avec téléch. + péritel. Vds. aussi K7 (Revenge of Shinobi.: 180 frs. Tel.: 48.35.10.67.

93 N° 10466
Vds. jx. Sega 8bits. (Black Belt, Aztec Adventure : 150 f. (pièce). Miracle Warrior : 200 f.). Contacter Bruce. Tel.: 43.83.07.13. (vers 19h.).

93 N° 10602
Vds. Sega 8bits + joy. + lunettes 3D + (Hang-On, Astro Warrior, Pitpot, Y's, Casinogame, Zillion, Zaxxon 3D, Alien Syndrome.). (val.: 2300 frs.). Vendu : 1300 frs. Contacter Bruno. Tel.: 43.85.58.66.

93 N° 10630
Vds. Sega 8bits + 3 man. jx. et pistolet. (val.: 3600 frs.). Vendu : 1400 frs. (à déb.). Contacter Maurice. Tel.: 48.44.05.74. (de 13h à 14h.).

93 N° 10669
Megadrive 16bits + 2 man. Japonaise + Shadow Dancer, Moonwalker, Thunderforce 3, Rambo 3, Space Harrier 2. Prix : 2600 frs. (val.: 2900 frs.). Tel.: 48.37.08.37. (entre 17h./19h.).

93 N° 10674
Vds. Sega MS + Light Phaser + lunettes 3D + 2 man. + jx.: (Tennis, R-Type, Galaxy Force, etc..). Prix : 1600 frs. Contacter Romain. Tel.: 49.31.41.08. (HB.).

93 N° 10744
Vds. Console Sega Megadrive + jx. + 2 joy. Prix : 4300 frs. (val.: 5430 frs.). Ou éch. contre une Neo Geo. Tel.: 48.43.31.69. (de 9h. à 12h.).

94 N° 10318
Vds. Sega 8bits + jx.: (Golden Axe, Rastan, Out Run, Space Harrier...). + Handle Controller, (volant pour jx. d'auto). + 2 man. (t.b.e.). Prix : 2450 frs. Contacter Jean-Philippe. Tel.: 48.92.08.21. (apr. 18h.).

94 N° 10332
Vds. Sega 8bits + Hang On + 2 man. Prix : 500 frs. Vds. jx.: (Space Harrier, Power Strike, Altered Beast, D.Dragon, R-Type, Galaxy Force.). Prix : 1500 frs. Contacter Baptiste. Tel.: 43.68.49.17.

94 N° 10339
Vds. Console Sega Megadrive. (ss/garant. 1/an.). + jx.: (Super Shinobi, Ghouls'n'Ghost, Monaco GP...). (val.: 3925 frs.). Vendu : 2500 frs. (à déb.). Contacter Dominique. Tel.: 47.06.08.79. (de 12h à 14h. 19h à 20h.).

94 N° 10356
Vds. Sega 8bits + 2 mon. + jx.: (Altered Beast, Rastan, Vigilante, Time Soldiers, Kenseiden, Black Belt, Kung Fu Kid, Cap. Silver, Out Run, Lord of the Sword, Basket Nightm.). Prix : 2100 frs. Tel.: 46.78.29.78.

94 N° 10493
Vds. Console Sega 8bits (t.b.e.) + 3 jx. + Console Vectrex + 8 jx. Prix : 800 frs. (le tout). (ou Sega : 500 frs. et Vectrex : 500 frs.). Contacter Bertrand. Tel.: 43.89.52.15. (apr. 19h.).

94 N° 10574
Vds. Sega 8bits + jx. (prix à déb.). Vds. jx. Sega: 150 f. (unité). Ch. jx. Gameboy et Pc Engine (pas cher). Tel.: 48.99.68.13. (apr. 18h.).

94 N° 10610
Vds. Megadrive + 5 jx. Prix : 2000 frs. Vds. d'autres jx. Megadrive: 230 f. (pièce). + Lynx + jx.: (Calif. Games, Electrocop, Rygar: 1200 f.). Tel.: 48.83.18.68.

95 N° 10331
Vds. Console Sega 8bits + 2 man. + 4 jx.: (Shinobi, Vigilante, Altered Beast, Golden Axe...). Prix : 3000 frs. (le tout). Contacter Nicolas. Tel.: 39.80.69.76.

95 N° 10363
Vds. Megadrive Japonaise + jx. + 1 joypade. (prix à déb.). + nbrx. jx.: (Mickey, Budokan, Moonwalker, Klax, Eswat, Ghostbusters, Thunderforce 3, Rambo 3.). Contacter Max. Tel.: 39.97.23.28.

95 N° 10371
Vds. Megadrive Japonaise + 2 jx. (Thunderforce 2...). (ss/garant., état neuf.). Prix : 1500 frs. Contacter Mehdi. Tel.: 34.19.55.80. (apr. 19h.).

AUTRES

ACHAT

29 N° 10711
Rech. docs. pour CBM64. (Secret of the Silve Blades et USS John Young). Ch. tablette graphique CBM64. Ecrire à Marcel Dutron. 54 R. Penar Stang. 29000 Quimper.

75 N° 10557
Ach. MSX II Sony HBF. Prix : 7000 frs. Si possible avec FM Pack. Faire offre à Yvan. Tel.: 42.72.74.96. (apr. 19h.).

CONTACT

01 N° 10658
C64. Ech. ou vds. news. poss.: (Rick Dangerous 2, Fire'n'Forget II, St. Dragon.). Ecrire à Jérôme Burlet. 76 All. du Verger. 01000 Bourg En Bresse.

11 N° 10321
Ch. contacts sur C64, pour éch. (rép. ass.). Ecrire à Laurent Declerq. 87 Av. des Eperviers. 1150 Bruxelles. Belgique.

57 N° 10636
PC ch. contact sérieux EGA ou VGA,poss. news (Prince of Persia, FS3, LVDT, Panza, Geisha..). Env. liste à Julien Szternberg. 48 R. Henri Dunant. 57070 Metz-Vallières. Tel.: (16).87.74.29.00.

59 N° 10471
PC ch. contact sérieux. Demander Franck. Tel.: (16).20.86.08.25. et/ou écrire à Franck Fornasari. 9/10 Pl. Fernic. 59000 Lilles. (sur 3"1/2.).

VENTE

21 N° 10731
Vds. jx. sur Neo Geo. (Ninja Combat, Super Spy, Gyber L., Riding Hero, Player's Golf. Prix : 1500 frs. (chaque). Tel.: (16).80.57.11.42. (apr. 20h.).

25 N° 10635
Vds. nbrx. news pour PC. (à bas prix). Ach. jx. pour Gameboy. Contacter Bertrand. Tel.: (16).81.92.42.84. (apr. 18h.).

36 N° 10488
Vds. Synthé. (Casio) + câbles midi + logs. midi + docs. Prix : 1800 frs. Tel.: (16).54.27.11.07.

40 N° 10389
Vds. TO8D mon. coul. + lect. 3"1/2, (intégré au clavier) + man. + 3 jx. + 1 basic + livre. Prix : 3000 frs. (le tout). (tbe). Contacter Christophe. Tel.: (16).76.12.09.09. (apr. 18h30.).

42 N° 10284
PC vds. le celebre jx. Populous avec ses codes et son man. (pour pas cher). (disc. 5"1/4). Ecrire à Giraudon Kristine. 42132 St. Cyr de Favières.

43 N° 10620
Vds. PC 1512 SD, écran mono., lect. intégrale, jx. et joy. (peu servi). Tel.: (16).71.77.22.43.

44 N° 10292
Vds. Thomson MO6 + nbrx. jx. + Joy. + crayon optique. (pas cher). Tel.: (16).40.53.54.91.

44 N° 10686
Vds. sur MSX.: (Penguin, Adventure, F1-Spirit, Tawara, Konami, Panza, etc...).: 150 f. (l'un). Possi. d'éch., contre jx. Nec. Contacter Philippe. Tel.: (16).40.72.22.02.

56 N° 10295
Vds. jx. pour PC 5"25: (Wild Street, Italy 90, Indy 500, Ghostbusters, Asterix, bosse des maths. 2nde). Prix : 125 frs. Tel.: (16).97.63.42.30.

57 N° 10378
Vds. Console Neo Geo, (garant. 11/ms.). + 2 man. + 1 cartch.: (Baseball Start). + carte mémoire. (val.: 7040 frs.). Vendu : 5000 frs. Contacter Mangeat Pascal. Tel.: (16).87.77.84.49. Urgent!

57 N° 10478
Vds. nbrses. rev. info. (Joy., Tilt, etc...). Prix : 300 frs. Media Box : 150 frs. DK 3"1/2 avec clé : 100 frs. Tel.: (16).87.64.44.75.

59 N° 10605
Vds. Sinclair ZX Spectrum + Microdrives + interface 1 + joy. + K7 de jx. + man. (t.b.e.). Prix : 1200 frs. Contacter Stéphane. Tel.: (16). 20.01.39.67. (apr. 19h.). Urgent!

59 N° 10670
Vds. jx. K7/C64 (à bas prix). Vds. Cart. Action Replay 3: 200 f. Ecrire à Sylvain Maisonneuve. 17 R. Simon Beauchamps. 59158 Mortagne.

60 N° 10665
Ech. ou vds. hot news, + Neo Geo. (petit prix). Contacter Laurent. Tel.: (16).44.82.52.98.

74 N° 10567
Vds. C64 + 1541 + lect. K7 + Power Cartridge + 2 man. + TV coul. + man. + nbrx. jx. sur DK&K7 + prise antenne. Prix : 1200 frs. Contacter Celal. Tel.: (16).50.92.51.64. Urgent!

75 N° 10310
Vds. Canon X-07 + logs.: (Calc, Forth, Stat, Text.). + listings, jx., magnéto., câbles. Prix : 500 frs. (le tout). Contacter Fabrice. Tel.: 43.66.26.12. (apr. 18h.).

75 N° 10393
C64 vds. très nbrses. K7. (orig. avec notice). (bas prix). Ech. possible. Liste s/dem. à Duffay Didier. 4 Cité Hermel. 75018 Paris. (rép. garantie et rapide).

75 N° 10418
Vds. MSX2 VG8220 + magnéto + 3 cartch. (liste de jx. dispo. contre 2 timbres). Ecrire à Petit Philippe. 94 R. Cubial Tour I. 75019 Paris.

75 N° 10489
Vds. Ordi. 286. 12 MHZ. (100 de ram ext. à 4 MO, disc. dur 40 MO, lect. 5"25 ou 3"5 mon. 14 coul. Prix : 10880 frs. (neuf), écran VGA. Tel.: 45.88.90.30.

75 N° 10536
Vds. jx. pour C64 K7. (Rick Dangerous, Af.Burner, C.Blood, Giants, Def. of Crown + autres). Prix : 150 f. (les 5). Ecrire à Rémi Bernardin. 24 R. Léon Frot. 75011 Paris.

75 N° 10539
Vds. Console Neo Geo, (complete, neuve). + 1 jx. (Magician Lord). Prix : 3500 frs. (le tout). Contacter Sylvie. Tel.: 42.06.79.19. (répondeur).

77 N° 10565
Vds. Thomson TO8D. (t.b.e.), initiative basic, + jx., crayon opt.. Prix : 1300 frs. (à déb.). Tel.: 60.22.47.86. (apr. 18h.).

77 N° 10587
Vds. Amstrad PC 2086S + mon. coul. + disc. 5"1/4 DD. + impri. Comp.VGA/CGA II. (garantie). Prix : 10000 frs. (état neuf, peu servie). Tel.: 64.40.87.81. (entre 14h/17h.).

78 N° 10464
Vds. Sinclair ZX+2 + nbrx. jx. Prix : 1000 frs. Contacter Stéphane. Tel.: 34.78.52.57. (apr. 18h.).

85 N° 10740
Vds. PC 1512 Amstrad + bte. de rangt. + nbrx. logs., jx. + jx. éduct. Prix : 3800 frs. Urgent! Contacter Patrick Wendel. 74 R. Racine. 85000 La Roche S/Yon. Tel.: (16).51.62.66.62.

91 N° 10296
Vds. Lynx + jx.: (Blue Lightning..). (t.b.e.). Prix : 700 frs. Tel.: 64.59.77.61.

92 N° 10351
Vds. TO7/70 cla. Mec + Bas 128 + ext. mémoire + livre + carte modem. (t.b.e.). Prix : 1200 frs. Tel.: 47.81.01.01. (apr. 20h.).

92 N° 10623
Vds. Vectrex + 2 man. + Scramble, Cosmic Chasm, Ripoff, Star War, Solarquest, Stars Hip. (en t.b.e.). Prix : 500 frs. (poss. vente séparée). Contacter Bruno. Tel.: 47.73.65.14.

92 N° 10726
Vds. Apple 2C + Image Writer 2 + nbrx. logs. et utils. + mon. + support + péritel + souris + joy. + liv. Prix : 6000 frs. Contacter Olivier. Tel.: 46.26.36.70.

93 N° 10495
Vds. Hardcopieur: 280 frs. Freeboot : 80 frs. Ecrire à Fabrice Bajolais. 25 Av. des Chevrefeuilles. 93220 Gagny.

93 N° 10696
Vds. PC Amstrad 1512 + mon. coul. + nbrx. logs. (ss/garantie). Prix : 4000 frs. Contacter Claude. Tel.: 48.47.86.39.

94 N° 10301
Vds. Convertisseur Pal/RGB Peritel, pour utiliser vos ordi. ou vos camescopes sur un TV. Secam, équipé d'une prise péritel. Prix : 500 frs. Contacter Didier. Tel.: 45.90.68.18.

94 N° 10341
Vds. Apple 2E avec moni. mono. + duo DK + joy. + nbrx. DK. Prix : 2000 frs. Contacter Stéphane. Tel.: 43.78.95.03.

94 N° 10631
Vds. PC 1640 double disque, écran hercules, 10 simul. de vols. + utils. (Dos, Pascal, Window, Works...). (val.: 9500 frs.). Vendu : 6000 frs. Tel.: 46.77.70.68. (le week end.).

95 N° 10458
Vds. CBS + jx.: (Gatewa to Apshai, Zaxxon, Jumpman Junior, Gorf, Space Panic, Buck Rogers, Donkey Kong, Cosmic Avenger, James Bond). Prix : 1500 frs. Ecrire à Ph. Hugounenc. 27 Allée Romain Rolland. 95100 Argenteuil.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Henri Legoy
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Conception artistique
Jean-Jacques Dupuy
Conception Couverture
Francois Plassat
Coordination technique
Claude Lucas
Illustrations
Yacine

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS - PREVIEWS - EN CHANTIER
Direction: Michel Desangles
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
Seb, Moulinex, Cyrille Baron, Duy Minh, Derek Dela Fuente
REPORTAGE ATARI
Emmanuel Lapierre
IMAGINA
Henri Legoy, Yvan Elbaz
ARCADES
Yvan Elbaz
GRAND ZOO
Derek Dela Fuente

Consoles News

J'M Destroy, avec la collaboration de Misoju et Yann-Wol.

Dossier Mega Man II
Seb avec la collaboration de Josué Cesaire, Stéphane Dubut et Amigaboul
Les personnages et illustrations de Mega Man II sont sous marque déposée par Capcom.

Correspondants permanents à l'etranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
Secrétariat
Houaria
Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Azursoft
Sysanim
David Weil

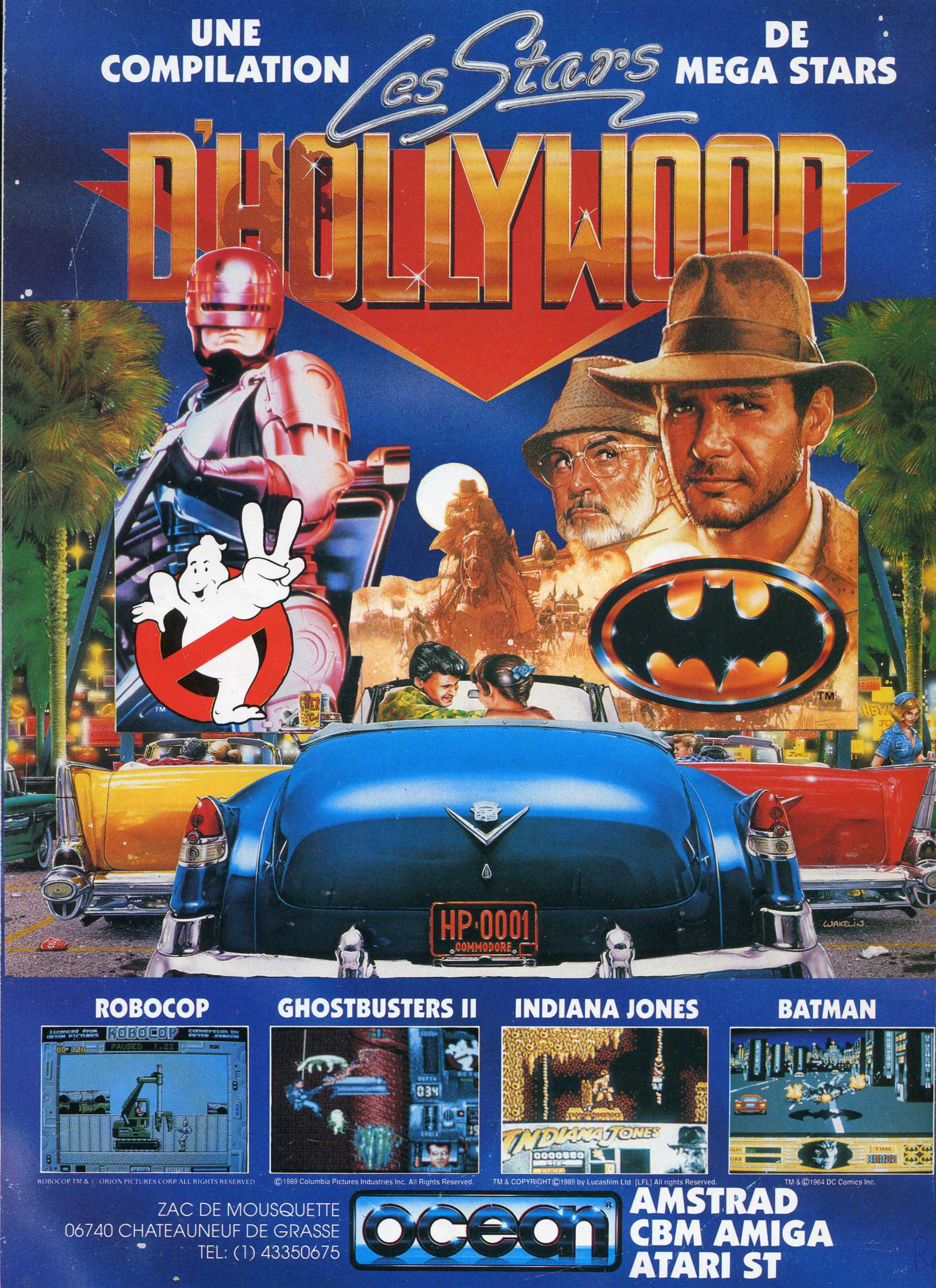
Photogravure
EFA, RPM, PPO, INTEGRAL, PSD, IFOGRAF
Imprimé en France par
Jean Didier, Mary sur Marne
Distribution
Transports Presse

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires

Publication inscrite à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustrations de couverture
Killing Cloud, Gynoug


SIM CITY
TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR Tilt Magazine
BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989 Software Publisher Association
BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989 Software Publisher Association
BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989 Video Games and Computer Entertainment
BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990 European Computer Leisure
BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989 S.P.A.
SIM CITY
SIM CITY
TERRAIN EDITOR
SIM CITY
ARCHITECTURE 1
SIM CITY
ARCHITECTURE 2
Maintes fois récompensé, SIM CITY, plus qu'un jeu est un véritable phénomène qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde.
NOUVEAU !!! Maintenant vous ne limiterez plus vos talents de créateur aux cités actuelles : avec ARCHITECTURE 1 (les Cités du Futur) et ARCHITECTURE 2 (les Cités du Passé), vous pourrez diriger aussi bien une Base Lunaire qu'être Shogun ou Shérif.
Et n'oubliez pas qu'avec TERRAIN EDITOR, vous pourrez sculpter dans le moindre détail la cité de vos rêves...
MAXIS
Pour utiliser TERRAIN EDITOR, ARCHITECTURE 1 & 2, il est indispensable de posséder SIM CITY
INFOGRAMES
DISPONIBLE SUR :
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES
MACINTOSH - C64 - AMSTRAD



UNE COMPILATION
Les Stars
DE MEGA STARS
D'HOLLYWOOD
HP·0001
COMMODORE
ROBOCOP
GHOSTBUSTERS II
INDIANA JONES
BATMAN
ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED
©1989 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved.
TM & COPYRIGHT ©1989 by Lucasfilm Ltd [LFL] All rights Reserved.
TM & ©1964 DC Comics Inc.
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675
ocean
AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST